CASUS BELLI

1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle, wargames jeux de plateau, figurines

75 mai juin 93

AD&D 2e ed.

La V.F. au complet

Pilotes de la Grande Guerre :

Les ailes de la gloire

Test :

Idées reçues sur le Moyen Âge

Version 2 en français

Shadowrun

survitaminé !



255 FB - 9 FS - 5.50 $can

DISPONIBLE EN MARS



2102 F

Bestiaire Monstrueux

Monstres fantastiques pour le jeu AD&D®!



REJOIGNEZ LES ARMEES D'ELITE DU 31EME SIECLE

BATTLETECH

COMBATS DE TITANS AU XXXIème SIECLE

VERSION FRANÇAISE DE LA 3ème EDITION AMERICAINE

Un Jeu pour 2 joueurs et plus à partir de 14 ans

DESCARTES EDITEUR

STR - 1V Sauterelle : R263

MBT - 1G : Maître des Batailles : R085

AGL - 3R : Aiguillon : R082

MAD - 3R Marauder : R088

GP - 1A Guêpe : R083

MDG - 6R Marteau de Guerre : R095

PSX - 1 Faucon Phœnix : R118

ARC - 2R Archer : R087

GRF - 1 Griffon : R358

OMB - 2H Faucon Ombre : R359

GLT - 6R Glouton : R084

FSL - 3N Fusilier : R181

CRR - 3R Croiseur : R357

FDR - 5S Foudre : R086

LES FIGURINES RAL PARTHA POUR BATTLETECH SONT DISPONIBLES NON PEINTES DANS VOTRE BOUTIQUE SPECIALISEE OU PAR CORRESPONDANCE

❑ Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3e édition au prix de 250F. franco.

❑ Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3e édition plus les 14 figurines de Battlemachs Ral Partha au prix de 550 F franco au lieu de 734 F.



Ci-joint mon règlement de ....F. à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

75 Sommaire

Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeux de rôle

Rubriques habituelles

Couverture : Hubert de Lartigues.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 35 &109.*

Éditorial

Non, bien que la couverture de ce numéro soit assez inhabituelle, et que nous vous ayons fait part dans le n° 74 d'un changement de logo à venir, ceci n'est pas un Casus Belli nouvelle formule.

Ces travaux de réaménagement ont été remis à la rentrée, car il n'était pas réaliste d'espérer faire du bon travail, réfléchi, créatif et tout, et tout, dans l'état où nous avait laissé le hors-série *Jeux de stratégie* (un numéro suffisamment différent du CB habituel pour nous avoir vampirisé dix fois plus d'énergie).

A propos de ce hors-série, que ceux qui désirent qu'il y en ait d'autres du même genre nous renvoient le questionnaire qu'il contient. Nous avons déjà reçu un nombre appréciable de réponses, mais pas suffisamment pour faire des statistiques valables. Or ce HS s'adressant aux fidèles lecteurs de Casus, mais aussi aux infidèles lecteurs, et même aux non-lecteurs, il est tout à fait possible que le prochain numéro change d'orientation ou d'équilibre entre les diverses rubriques, selon QUI nous lit. A vous de manifester vos vues...

Autre sujet d'épuisement, le 8[e] Salon des jeux a fermé ses portes en laissant les animateurs des stands aphones et sur les rotules. Mais pour notre part, cette manifestation fut l'occasion de voir que Gary Gygax est un homme charmant, intarissable, professionnel, et de faire partager ce plaisir à un tas de visiteurs venus la bouche pleine de questions, ou au contraire rendus cois par la rencontre d'une légende vivante.

Merci, mister Gary, de votre visite.

Didier Guiserix

NOUVELLES DU FRONT

PRÉSENT

Boulogne-Billancourt

3 mai/10 juillet

La ludothèque de Boulogne-Billancourt organise son **14[e] Concours international de créateurs de jeux de société**. Pour obtenir le règlement, écrire à : 14[e] Concours de créateurs de jeux, Centre culturel, 22 rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : (1) 47.12.77.09.

Cognac

12/16 mai

Dans le cadre de la *Ruée vers le livre* aura lieu une **exposition sur l'Univers du jeu de rôle**, à la salle Espace 2000, organisée par la Compagnie du Valdemor, la Pierre du Destin et l'Association angoumoisine de Jeux d'Histoire. Il y aura des initiations au jeu de rôle, des présentations de jeux de plateau et d'histoire, des concours du meilleur joueur et MJ. Les plus beaux dioramas et figurines peintes seront récompensés par le relais-Descartes de Saintes. Renseignements : Thierry Mercier au (16) 45.82.38.15 ou Régis Naud au (16) 45.32.26.29.

Nantes

14 mai

Le Club des Jeunes organise un **nocturne ludique** sur Formule Dé, des jeux de rôle et de stratégie à Thouare-sur-Loire (44470). Contact : Eric au (16) 40.68.08.11.

Reims

15/16 mai

Les Impies du Chaos organise une **convention de jeu de rôle sur le thème du vice et de la vertu**. Les participants pourront jouer à RuneQuest, Stormbringer et Rêve de Dragon au Centre social St-Rémi, 12 rue Tournebonneau (près de la basilique). Un débat sera organisé autour du thème proposé. Pour tous renseignements, contacter Pierre au (16) 26.03.11.66.

Amiens

15/16 mai

La Guilde de Picardie sera présente au **forum Espace 1901**, au Centre des expositions et de congrès d'Amiens. Au programme : espaces de jeu, animations et concours sur divers jeux de simulation et de réflexion. Renseignements : Madeleine Douchain au (16) 22.97.91.90.

Grenoble

15/16 mai

Les étudiants de l'institut d'Etudes supérieures de marketing de Grenoble organisent une **rencontre de jeu de rôle et de plateau** ouverte aux étudiants de la région Rhône-Alpes. En collaboration avec Excalibur Grenoble, l'IESM, La Vouivre et Les Deux Tours. Contact : Pierre-Yves Guilbaud au (16) 76.46.74.75 ; Sup'de Marketing Contact, Campus international de Bissy, 15 rue du Tour de l'Eau, 38400 Saint-Martin-d'Hères.

Moirans

16 mai

Les visiteurs de l'exposition *Les Chevaliers du Labyrinthe* (organisée par le Musée du jouet de Moirans et l'association GAEL) pourront **assister à un grandeur-nature médiéval** en direct. Lors des rixes mimés, ils pourront interpeller les personnages afin de mieux comprendre le scénario de l'aventure en cours. Contact : Olivier Maguet, Maison du Jouet, au (16) 84.42.38.64 ou par fax au : (16) 84.42.38.97.

Paris

16 mai

Les **VI[e] Masters de la diplomatie française** auront lieu à l'hôtel-restaurant Confortel, 96 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin. Ils seront précédés (le 15) par le **Tournoi des challengers**. Contact : Eric au (1) 46.43.06.99.

FUTUR

Paris

22/23 mai

L'association de jeu de rôle et de stratégie de l'Ecole supérieure de gestion organise le **Trophée Eternam**, un tournoi multijeu (jeux de plateau, jeux d'Histoire, jeux de diplomatie) ouvert à tous, en collaboration avec la mairie du XII[e] arrondissement de Paris et Casus Belli. Pour vous inscrire, contacter : F. Bravo et C. Parriaux, 137 avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél : (1) 45.83.00.69 ou (1) 44.24.84.24. Pour le tournoi Charges, contacter : J.-M. Arnoux au (1) 43.27.53.39.

Nogent-sur-Oise

22/23 mai

La Guilde de Picardie participera au **Salon du modélisme** de Nogent-sur-Oise (présence attendue des auteurs de Néphilim !). Au programme : jeux d'histoire, jeux de simulation automobile au 1/43[e] (Indianapolis, Endurance Racing) et espace permanent jeu de rôle et jeu de plateau. Renseignements : Fabrice ou Valérie au (16) 44.55.41.28 (19 h30-21 h30).

Montaiguillon

22/23 mai

L'association Lutiniel organise, avec Ciguë et Mandragore, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans la forêt de Montaiguillon (Seine-et-Marne). Contact : Lutiniel, 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris ; ou Patrick au (1) 45.82.03.19 (après 19 h) ; ou minitel 3614 Chez*Lutiniel.

Hirson

24/25 mai

Les Lords de Cambrai organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique diplomatique**. Renseignements : Maison des jeunes de Cambrai, ou Véronique au (16) 27.83.49.50 après 18 h.

Armentières
29 mai
Un **tournoi de Full Metal Planète** aura lieu au lycée Saint-Jude, 18 rue Lamartine, 59280 Armantières. Il est organisé par le club du lycée, la Guilde des Hérauts, et La Lice au pays des dragons. Inscriptions au magasin Rocambole, 41 rue de la Clef, Lille.

Avrillé
29/31 mai
Orage celte, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** est organisé par les Gardiens de la Légende. Pré-dossiers d'inscription et inscriptions sont à obtenir auprès de Jean-Marie Noyeau, 3 rue Jean Monnet, 49240 Avrillé. Tél : (16) 41.34.32.38.

Les Andelys
29/31 mai
La Tour de l'Eclipse organise dans l'Eure, avec Balanoï, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** situé dans le monde de l'Eclipse. Contact : MJC Vincennes, Club de jeu de rôle, tél. : (1) 43.74.73.74. (minitel 43.74.75.75).

Bas-en-Basset
29/31 mai
L'ENISE organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Rochebaron (Haute-Loire). Le 31 : spectacle avec combat à armes réelles, fauconniers, feux d'artifice. Contact : Comité grandeur-nature, ENISE, 58 rue Jean Parot, 42023 St-Etienne Cedex 2. Tél. : (16) 77.32.24.99.

Dijon
29/31 mai
La MJC Montchapet organise sa **4e Convention de jeu de simulation** à l'Espace Maladière, 21 rue Balzac, 21000 Dijon. Des tournois de jeux de plateau (Zargos, FootMania, Full Metal Planète et Abalone), ainsi qu'un concours de peinture sur figurine, seront organisés en permanence tout au long de la manifestation. Des tournois AD&D, Marvel SH, INS/MV, JRTM, AdC seront primés. Présence du fanzine Scène à Rio. Pour tous renseignements : (16) 80.55.54.65 (vendredi soir et samedi) ; Olivier au (16) 80. 66.38.30 ; ou Yann au (16) 80.56.30.48.

Epinay-sur-Orge
30 mai
Le club de l'Essonne STRIP (la Secte des Trolls Ramoneurs aux Idées Puissantes) organise un **tournoi sur AD&D et Vampire**. Des démonstration de jeux moins courants seront également proposées. Renseignements en téléphonant à Swan Desportes au (1) 64.48.73.40.

Caen
30 mai
Dans le cadre de l'animation Point Phare Côte de Nacre, à Langrune-sur-Mer (à 10 km au nord de Caen), une journée historique à thème : Les Vikings et la mer, aura lieu. Dans ce cadre, un **grandeur-nature** sera co-organisé par les associations Chimère et Balanoï. Renseignements : association Chimère, OMJ de la Prairie, 11 avenue Albert Sorel, 14000 Caen.

Villeneuve d'Ascq
5/6 juin
Le **3e tournoi de ASL** a lieu avec le soutien des revues Tactiques, ASL News et du magasin Rocambole (41 rue de la Clef). Cinq parties seront jouées. Renseignements : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : (16) 20.47.49.98.

Concarneau
5/6 juin
2e Tournoi de Cornouaille au Centre culturel Louis Aragon. Au programme : Masters de l'Ouest de Formule Dé, 2e Tournoi régional de Zargos, un scénario L'appel de Cthulhu dans l'univers du héros de BD Corto Maltese, etc. Contacter José A-Phok, Les Erables, 1 avenue du Saule n° 14, 29900 Concarneau. Tél : (16) 98.60.49.34. Possibilité d'hébergement.

Calais
5/6 juin
Deux tournois au programme. Le premier : peinture de figurines, toutes échelles et toutes époques, tous sujets et tous types. Contact : M. Bertout, Calais Figurines, 6 rue Dupetit Thouars, 61200 Calais. Tél. : (16) 21.97.51.03. Le second : jeu de rôle avec L'appel de Cthulhu et AD&D. Contact : Les enfants du rôle, 159 rue A. France, 62100 Calais. Tél. : (16) 21.82.14.79 le samedi.

Marseille
5/6 juin et 9/11 juillet
L'association Don Quichotte organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Pour de plus amples renseignements, contactez la délégation Provence : Philippe Fougeret au (16) 91.47.44.04 ; la délégation Rhône-Alpes : Franck Biggio au (16) 78.30.65.56 ; ou écrivez à Don Quichotte, 9 rue de Tilsit, 13006 Marseille.

Côtes d'Armor
5/6 juin
Le Blues du Lutin organise un **grandeur-nature fantastique**, ambiance Appel de Cthulhu au château du Guildo. Pour tous renseignements, contacter Agnès au (16) 99.59.25.02 ou Christophe au (16) 99.32. 39.38.

Asnières
12 juin
Le **1er Open Stonewall Jackson** sur la règle Johnny Reb se tiendra au Centre administratif d'Asnières de 15 h à 22 h. Des parties d'initiation sur DBA et des démonstrations sont prévues. Contact : Pierre Laporte, 2 rue Degas, 95120 Ermont.

Fontenay-le-Comté
12/13 juin
Le club Le Monk Insolite, membre de la fédération Parallèles, organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à partir des *Chroniques de Durdane*, de Jack Vance. Contact : Olivier Grolleau, au (16) 51.51.87.83.

Provins
12/13 juin
La Guilde des Veneurs et le Club Pythagore de Provins organisent leur **3e week-end Hurlements**, dans le cadre de la fête médiévale de Provins. Au programme : des initiations et des scénarios inédits du Jeu de l'Initié le samedi et le dimanche, ainsi qu'un semi-réel le samedi soir. Renseignements : La Guilde des Veneurs, 4 rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tel : Jean-Nicolas au (1) 69.81.83.51 ou Jean-Philippe au (1) 64.00.33.94.

Bordeaux
12/13 juin
Dans le cadre du IXe championnat de France de Diplomacy, le **Grand Prix du Sud-Ouest** se jouera en trois rondes. Contact : Philippe Louron, 49 rue Saint-James, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.44. 16.12.

Bourneville
20 juin
La Maison des métiers du Parc de Brotonne à Bourneville vous propose une **saynète à thème médiéval** s'intitulant *Le jugement de Dieu* où les spectateurs pourront voir s'affronter des cascadeurs. Renseignements auprès du Parc naturel régional de Brotonne, 76940 Notre-Dame-de-Bliquetuit. Tél : (16) 35.37.23.16 ou par fax au : (16) 35.37.39.70.

Deauville
24/27 juin
Le **1er festival international des jeux** réunira les fabricants, les importateurs, la presse spécialisée, les acheteurs, prescripteurs et tous ceux qui aiment les jeux. Renseignements : Gilbert Béal au (16) 56. 51.10.26, PHG Organisation, 38 cours de l'Intendance, 33000 Bordeaux.

En province
26 juin
L'association Relayer vous invite à participer à un **grandeur-nature médiéval** dans un cadre exceptionnel qui vous sera révélé en appelant le (1) 49.81.72.05 ou par fax : (1) 42.54.77.92. Relayer l'Association, 30 rue Montcalm, 75018 Paris.

Grenoble
26 juin
Comme l'an dernier la Maison des Jeux organise **La fête du jeu**, avec au programme : initiations, tournois, démonstrations, expositions... Contacter la Maison des Jeux, appt. 5211/130 gal. Arlequin, 38100 Grenoble. Tel : (16) 76.09.34.53 ou par fax : (16) 76.23.13.19.

Creil
26/27 juin
Alkhémia organise son **8e grandeur-nature médiéval sur le thème arthurien**, dans la forêt de Creil au nord de Paris. Renseignements : Vincent Prévost, 10 rue Jacques Cartier, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél : (1) 30.60.00.40 (répondeur dans la journée) ou Laurent Marengo au (1) 43.09.20.03.

Giromagny
26/27 juin
L'association Claymore organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort Dosner, à Giromagny (Belfort). Contact : Louisa Siano, 9 rue Rivotte, 25000 Besançon. Tél. : (16) 81.83.00.60.

La Défense
26/27 juin
Les **1res Rencontres diplomatiques de la Défense** et la **IVe Convention des jeux de plateau et des wargames** feront s'affronter de nombreux joueurs au collège André Mauroy. Au programme : les trophées Dyonisos (Diadoques), Sargon (Civilisation), Souvarov (Empires in Arms), Spartacus (Res Publica Romana), Yamamoto (World in Flames) ; un tournoi de wargame sur Kursk et de Diplomacy en 4 rondes. Parties ouvertes de nombreux autres jeux de simulation historique. Contact : Rodolphe Bazin, 68 bd Pasteur, 75015 Paris. Tél. : (1) 43.20.35.16.

Enghien-les-bains
26/27 juin
Le **festival des jeux du lac d'Enghien** sera l'occasion de découvrir les jeux de simulation. Au programme : initiations et parties (jeux de rôle, diplomatiques...) au showroom Totem Expo jeu, 4 place du Cardinal Mercier, 95880 Enghien-les-bains ; tél : (1) 34.28.53.29.

Caen
27 juin
Les Mamelles de Nurgle et d'autres associations caennaises organisent une **bataille grandeur nature médiévale-fantastique** : *Sang pour sang*. Elle se déroulera à 20 km de Caen et engagera au moins 200 protagonistes. Contacter Les Pustules de Nurgle, 4 rue Haute, 14000 Caen. Tél : (16) 31.43.98.85.

Château de la Coste (Cahors)
1er/8 juillet
Stage d'escrime de spectacle dans ce château du Lot, avec au programme : escrime médiévale, au bâton, à deux armes, de cour du XVIIIe siècle, à la canne. Plus équitation et canoé-kayak. Renseignements au (1) 43.56.04.52.

Montpellier
2/4 juillet
Après le Championnat de France de Diplomacy 92, le club Diplo D'Oc organise le **11e Open montpelliérain de Diplomacy**. Contact : Marc au (16) 67.50.38.61 ou à Jean-Hervé & Silvia au (16) 67.79.60.19. ▷

Caen

3 juillet

Le club de semi-réel de l'ENSI de Caen organise *Le signe du Ver*, un **grandeur-nature diplomatique sur Dune**. Contact : BdE ENSI Caen, 6 bd Maréchal Juin, 14050 Caen Cedex. Tél. : (16) 31.45.27.94.

Strasbourg

3/4 juillet

Le Club de jeu de rôle strasbourgeois organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à Urmatt (25 minutes de Strasbourg), où se mêlent féérie, intrigues et action. Contact : Laurent Vianney, 48 route de Schirmeck, 67000 Strasbourg. Tél : (16) 88.30.29.07 après 18 h ou Jef au (16) 88.28.06.32 avant 18 h.

Rennes

3/4 juillet

Le club les Mondes Infinis organise un **tournoi de jeu de rôle** (médiéval : La Table ronde, Stormbringer-Hawkmoon, RuneQuest ; contemporain : L'appel de Cthulhu, Vampire, INS/MV ; science-fiction : Mega III, Star Wars, Shadowrun), mais aussi des parties libres à volonté. Pour tous renseignements, téléphonez au (16) 99.41.17.03, demandez Mathieu.

Villeny

3/4 juillet

L'association Les Haruspices organise *Sombres desseins*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans le Loir-et-Cher. Renseignements auprès de Yann Petit, 6 rue des Ecoles, 41000 Villebarou. Tél. : (16) 54.78.32.29.

Autun-en-Bourgogne

3/4 juillet

Le Troisième Monde est un **grandeur-nature** organisé par la Confrérie des Deux Tours. Contact : La Confrérie des Deux Tours, Ronald Locatelli chez Mme Thomé, 2 av. de l'Europe, 38120 St-Egrève. Tél. : (16) 76.75.89.64.

Parthenay

3/18 juillet

Le **Festival ludique international de Parthenay** (FLIP), 8e édition, organise de nombreux grandeur-natures : Stratèges & Maléfices (univers fantastique 1964 - le 3), Loth Productions (cinéma années trente - le 6), fédération Parallèles (killers SuperGang - le 7, futuriste - le 9, diplomatique années trente - le 12 ; grandeur-nature médiéval-diabolique - le 15, médiéval-fantastique - le 10, Warhammer/Blood Bowl - le 17) ; du splash games, les vacances ludiques des Semaines de l'Hexagone. En sus : 1re Coupe de France de Warhammer Jeu de Rôle (10/11), tournois de jeux de rôle, animations de jeux de rôle et de plateau (très nombreux), expositions de couvertures de Casus Belli. Renseignements : Service FLIP, Dominik Guittard, hôtel de ville, 79200 Parthenay. Tél. : (16) 49.94.03.77 poste 468, ou 3615 Akela, rubrique *Flip.

MONGHOL & GHOTA









Peronnas

Tout l'été

Pour la 9e année consécutive, l'association GAEL organise des **stages d'été ludiques** *Rêves de Jeu*. Le lieu : une Maison rurale familiale dans la région des Dombes. Les dates des séjours adolescents (13 à 17 ans) : 9/7 au 28/7 ; 9/7 au 22/7 ; 1er/8 au 19/8 ; 1er/8 au 14/8. Les dates des séjours adultes (plus de 18 ans) : 1/8 au 19/8 ; 1/8 au 7/8, 8/8 au 14/8 ; 1/8 au 14/8 et 15/8 au 19/8. On y pratique jeux de rôle, de plateau, wargames, murder-parties, grandeur-natures, jeux classiques et informatiques. Contact : GAEL, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél. : (16) 72.50.16.39.

Castres

9/12 juillet

L'association Les Deux Tours Castres organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le superbe château de Castelfranc (Tarn). Contact : Karl au (16) 63.59.20.94 (19 h à 21 h) ou par courrier : MJC Castres Centre, rue Emile Zola, 81100 Castres.

Laon

10/11 juillet

Rectification : La Guilde de Picardie organise un **grandeur-nature médiéval** (XIVe siècle) au Fort de Bruyère près de Laon. Renseignements : Laurent Bodane, 7 place Fernand Marquigny, 02200 Soissons. Tél : (16) 23.74.82.43 (20 h-21 h30).

Soissons

10/11 juillet

La Compagnie des Rêves organise une grande saga, dont le premier volet vous plongera au cœur de la mystérieuse Vallée des monts d'Albâtre. Ce **grandeur-nature médiéval-fantastique** se déroulera dans les environs de Soissons (Aisne). Renseignements auprès de Laurent Guyot au (1) 48.33.87.10 ou Eric Garcia au (1) 49.60.93.62 ou en écrivant à Compagnie des Rêves, 57 avenue Victor Hugo, 93300 Aubervilliers.

Annecy

10/11 juillet

La Guilde de l'Imaginaire vous propose de devenir des héros à travers son **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contacter le maître de la guilde : Eric Maillet, 117 rue du Bief, 74210 Faverges, ou Raymond Fournet au (16) 50.46.54.22.

Lérouville

15 juillet/26 août

Les Semaines de l'Hexagone se mettent à l'heure d'été : jeux de rôle, jeux de plateau, wargames (Europa en continu sur une semaine, Amirauté...), grandeur-natrures, paintball, jeux par correspondance, banquet hobbit, week-end Siroz, week-end Oriflam, week-end Descartes... Les Semaines de l'Hexagone offrent une réduction de 5 % aux abonnés de Casus Belli (il suffit lors de votre inscription de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro reçu). Alors inscrivez-vous vite : Les Semaines de l'Hexagone, 37 route Nationale, 55200 Lérouville. Tél : (16) 29.91.34.88.

Vendôme

17/18 juillet

La Guilde vendômoise des jeux de simulation présente *Le diable à tête couronnée*, un **grandeur-nature médiéval diplomatique** à Lavardin, « un des plus beaux villages de France ». Renseignements : Leriche Laurent, 22 rue d'Angleterre, 45000 Orléans. Tél : (16) 38.53.88.47 et (16) 54.77.01.45.

Angles-sur-l'Anglin

17/18 juillet

L'association Les Mystiques R.A.T. organise un **grandeur-nature historico-légendaire** : *Excalibur*. Contact : Les Mystiques R.A.T., rue du Champ de foire, 86260 Angles-sur-l'Anglin. Tél. : Romain au (16) 49.42.83.91.

La Charité-sur-Loire

17/18 juillet

Le CLAN (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le monde imaginaire de Syphira : *La nuit d'Akfelas*. Renseignements : CLAN, G. Martinez, 2 rue de Gonzague bt C, 58000 Nevers. Tél : (16) 86.61.05.58.

Chambéry

23 juillet

Les Nouveaux Seigneurs de La Ravoire organisent la **IIe Nuit de Cthulhu**, une soirée amicale autour de L'appel de Cthulhu dans un lieu secret, propice à l'effroi... Contact : Richard Tribouillay au (16) 79.25.45.14. Courrier : 94 clos des Belledonnes, 73290 La Motte Servolex.

Drôme-Ardèche

23 juillet

La Compagnie des Loups organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements : La Compagnie des Loups, 9 clos Mistral, 26250 Livron. Tél : (16) 75.61.28.31 le week-end et (16) 75.43.49.02 la semaine.

Annecy

30 juillet/1er août

Le club Arcanes & Archanges organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un site top secret (grottes, souterrains avec salles, chaumières, fort). Contact : Jean-Pascal au (16) 78.94.24.99 ou Jean-Philippe au (16) 78.00.73.75. Arcanes & Archanges, 14 bis chemin des Cloches, 74000 Annecy.

Bollène-en-Ardèche

30 juillet/1er août

La Confrérie des Deux Tours organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Dans les brumes de l'errance*, cinquième volet d'une saga opposant Loi et Chaos, dans le site troglodyte de Barri. Contact : La Confrérie des Deux Tours, Nicolas Milési, 372 chemin de l'église, 38330 St Ismier. Tél. : (16) 76.52.24.31.

Toulon

30 juillet/1er août

Le **11e France Sud Open** aura lieu cette fois encore au Fort Faron, au-dessus de Toulon. Un événement à ne pas manquer : championnats de jeu de plateau, semi-réel médiéval, concours de peinture sur figurines, paintball, rencontre sur Rêve de Dragon, repas/spectacle médiéval costumé, tournois de jeu de rôle, de wargames, concours de costumes, remise des prix et très nombreuses démos de jeux nouveaux ou inédits par les auteurs, 2e Concours du jeune créateur de jeu de rôle, concours de scénarios. Renseignements et inscriptions : C.F.S.O., 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél : (16) 94.06.07.80.

Chinon

31 juillet/1er août

Dans le cadre du marché médiéval de Chinon, Les Uchroniques organisent un **grandeur-nature médiéval-historique** pour la troisième année consécutive. Pour de plus amples informations, contacter les Uchroniques, 13 rue du Plessis, 37300 Joué-les-Tours. Tél : (16) 47.32.84.52 (répondeur) ou (16) 47.53.40.39.





POUR FETER LA TRANSFORMATION
DE SON MAGASIN
15 RUE GUY DE LA BROSSE
75005 PARIS TEL 1 43 31 91 02
EN UN ESPACE *ENTIEREMENT* CONSACRE
AU PAINTBALL
L'OEUF CUBE VOUS OFFRE DES PRIX
EXEPTIONNELS

C'EST TOUS LES JEUX

ROLE - SIMULATION - REFLEXTION - PAINTBALL

TOUT - PARTOUT - PARIS REGIONS AVEC LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

POUR TOUT CONNAITRE, POUR TOUT SAVOIR . . .

36 15 AKELA * OEUFCUBE

NOUVEAUTES FRANCAISES

Dune	305F
Dragon Noir n° 2	245F
Stella Inquisitorus (Siroz)	228F
Protect and Serve (Cyber Punk)	129F
Nightmare Agency (Cthulhu)	129F
Les Veilleurs (Néphilim)	79F
Les Guerriers du Soleil (Runquest)	210F
Chevaliers Aventureux (Pendragon)	210F
Péril dans les jeunes Royaumes (Stor)	144F
Journal du Stratege n° 65 - 66	50F
Warhammer Siege	250F

NOUVEAUTES USA

JEUX DE ROLE

AD&D- TSR Monster Catalog	80F
AD&D- Magic Encyclopedia Vol n° 2	85F
AD&D- WGR 4 The Marklands	85F
AD&D- Creative Campaigning	90F
AD&D- SJR 7 Krynnspace	85F
AD&D- HHQ 3 Thief's Chalenge	55F
AD&D- ALQ 2 Assassin Mountain	135F
AD&D- Spider-Man Dossier	115F
AD&D- Volo's Guide to Waterdeep	75F
AD&D- DLR 3 Unsung Heroes	75F
AD&D- PHRB 8 Complete Book of Elves	115F
River of Cradles (Runequest)	150F
King of Sartar (Runequest)	115F
Clan Book: Brujah (Vampire)	80F
Who's who Among Vampire (Vampire)	120F
Player Guide to Sabbat (Vampire)	115F
Vampire Storyteller (Vampire)	135F
Vampires Players Guide	115F
Nothwestern ME Gazetter	150F
Oriental Companion Sourcebook (RM)	105F
Gataena Underearth Emer (ME)	120F
High Tech Enemies (Heroes)	100F
Maleficium (Ars Magica)	135F
GURPS Arabian Nights	135F
GURPS Supporting Cast	135F
Galaxy Guide n° 7 (Stars War)	120F
Tokyo City Sourcebook (Torg)	145F
Grimoire 2nd Edition (Shadorun)	120F
Gamamaster Sreen (Mithus)	75F
Chrome - Berets (Cyberpunk)	105F

JEUX DE SIMULATION

World in Flames Annual	160F
Victory in Normandy (XTR)	120F
Phase Line Smash (GDW)	230F
Imperator (WWW)	195F
Age of Chivalery Quad Game (WWW)	225F
Blood Iron Franco Prussian War	225F
Ancien II	190F
Stategy & Tactic n°157	125F

PAINTBALL

LANCEURS A POMPE

PGP	870F
TRACCER (avec 7 OZ + Amobox)	1390F
STERLING BRONZE (pour Clubs)	1550F
STERLING SILVER	1999F
STERLING STP (Competition°	2995F

LANCEURS SEMI-AUTO

PMI III (avec 7 OZ)	2500F
PMI III MAGNUM (3,5 OZ on/off)	2995F
PRO AM TIPPMANN (avec 12 OZ)	3590F
MINI COCKER (avec 20 OZ)	4800F
68 MINIMAG	4495F
AUTOMAG avec Power Feed	4570F

MASQUES

VENTS Predator Thermal	480F
SCOTT	440F
JT SNAPPER WHIPPER	260F
JT X-FIRE TACTICAL	635F
LEADER NO FOG	310F
POWERPLAY HELMET	310F

VISEES

DAISY LIGHTED SIGHT	310F
MIRAGE RED DOT SIGHT	1095F
ULTRE DOT SIGHT	1190F

ACCESSOIRES

BOUTEILLE 12 OZ ON / OFF	330F
BOUTEILLE 7 OZ	280F
HOLTER POUR PGP	110F
GANTS JT	295F
CANON LONG PERCE TRACCER	315F
CANON SMART 68 MINI MAG	870F
BILLES DE PAINTBALL	de0,50F à 0,40F
CARTOUCHE DE CO2 12gm	5F

15 Rue Guy de la Brosse Tel 1 43 31 91 02
24 Rue LINNE Tel 1 45 87 28 83
75005 Paris - metro Jussieu

LOCATION - CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

pour les commandes de paintball, j'atteste sur l'honneur être majeur

Signature obligatoire

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM ______________ Prenom ______________
ADRESSE ______________
____
______________ TEL ______________
CP ______________ VILLE ______________

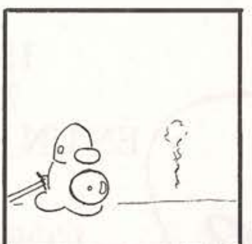
	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

les jeux sont postes en RECOMMANDE dans les 48 h apres reception du paiement CB - Cheque bancaire
CCP - mandat à l'ordre de L'OEUF CUBE . BENELUX et SUISSE 45F pour 1 kg , 78 pour 2 kg - DOM - TOM : par avion 100F pour 1 kg

MONGHOL & GHOTA

OK MAGOT!...
L'UN D'ENTRE NOUS EST DE TROP ICI!...







Prochain numéro : 7 juillet

Date limite de réception des annonces de manifestations : 12 juin.

Lérouville

31 juillet/1er août

Dans le cadre des Semaines de l'Hexagone, l'association des amis de J.R.R. Tolkien, La faculté des études elfiques, organise un **séminaire d'été d'études tolkieniennes**. Il se déroulera sur deux jours et les cours seront dispensés par Edouard Kloczko (125 rue de la Tour Billy, 95100 Argenteuil). Vous pouvez également vous renseigner auprès des Semaines de l'Hexagone citées plus haut.

Nieul-les-Saintes

6/8 août

Pour la troisième année consécutive, Les Boyens des Catacombes organiseront un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Nieul-les-Saintes en Charente-Maritime. Plusieurs concours seront organisés : meilleur role playing, meilleur costume, meilleur groupe, meilleur esprit de jeu. Contact : Maison des Jeunes, 8 allée José-Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. Tél : (16) 56.83.19.52.

Landes-Gironde

10/17 - 17/24 et 24/28 août

Le CERPA-Aquitaine organise des **stages d'été ludiques**. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, INS/MV, Star Wars, Bloodlust, Stormbringer, wargames, grandeur-natures et murder-parties, ainsi que des randonnées, des courses d'orientation en forêt. Renseignements : CERPA-Aquitaine, 53 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. Tél : (16) 56.91.53.16 (en semaine) et (16) 56.51.28.23 (le week-end).

Bollène-en-Ardèche

20/22 août

Argentor est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par la Confrérie des Deux Tours. Contact : Nicolas Michel, chez Belleingue, 40 rue Georges Sand, 38400 St-Martin d'Hères. Tél. : (16) 76.24.48.15.

Tours

21/22 août

Le roi des troubadours est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Hommes & Démons. L'histoire prend place au château de Cangé, dans le monde de Mengloire, et fait suite au *Mengloirillon* de Ciguë & Mandragore. Renseignements : Alain au (16) 47.54.37.55.

Torcy

fin août

Le club Les Champions de Khazad-Dûm organise un **grandeur-nature diplomatique** ayant pour thème la Chine en 1937 à Shangaï. Renseignements : Champions de Khazad-Dûm, 8 rue Beauregard, 77200 Torcy.

Strasbourg

28/29 août

Le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie « Argentoratum » (CLAS« A ») organise sur les hauts de Saverne un **grandeur-nature XVIIe siècle :** *Pirates, conquistadores et trésors mayas*. Renseignements et inscriptions au Centre culturel, 1 quai Flasmatt, 67200 Strasbourg-Mont.-Verte. Tél : (16) 88.52.17.30 après 19 h et relais-Descartes Philibert, rue de la Grange, 67000 Strasbourg. Tél : (16) 88.32.65.35.

Caunes-Minervois

4/5 septembre

1314, le temps des complots, est le titre d'un jeu de rôle **semi-réel médiéval-uchronique**. Pour tous renseignements, téléphonez à partir de 18 h au (16) 68.78.06.62 ou écrivez à Julien Taillandier, avenue de l'Abbaye, 11160 Caunes-Minervois.

Paris

4/5 septembre

L'association La Mare Aux Diables organise un **grandeur-nature post-apocalyptique** *La Larme d'Eau*. Pour tous renseignements, s'adresser à La Mare Aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. Tél : (1) 43.70.99.02.

Drôme

4/6 septembre

Péril sur Edoras est un **grandeur-nature dans l'univers de Tolkien**, organisé par la Confrérie des Deux Tours. Contact : Nicolas Touzain, 89 chemin des Jacobins, 38330 St-Imier. Tél. : (16) 76.52.26.64.

Montcornés

25/26 septembre

L'avènement d'un nouveau monde est un **grandeur-nature féerique** qui se déroulera dans les Ardennes françaises, organisé par la Confrérie des Deux Tours. Contact : François Furland/ France Mesure, 1 rue de Rome, 93561 Rosny-sous-Bois. Tél. : (1) 48.94.60.92.

CÔTÉ JARDIN

Nyon

22/23 mai

La Quête des Neuf Puissants est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Alteratio●Realitatis. Contact : Yan Hanggeli, 1261 Longirod, Suisse. Tél. : (19.41) 22/368.15.50.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtôn ! Utilisez les élâns pøstö !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), sachez que vous n'avez que 65 % de chances que votre texte nous parvienne suffisamment lisible (tapez donc votre texte à la machine, et répétez les informations importantes).

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un lieu restant à définir mais peut-être bien en Slovénie...

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Texas

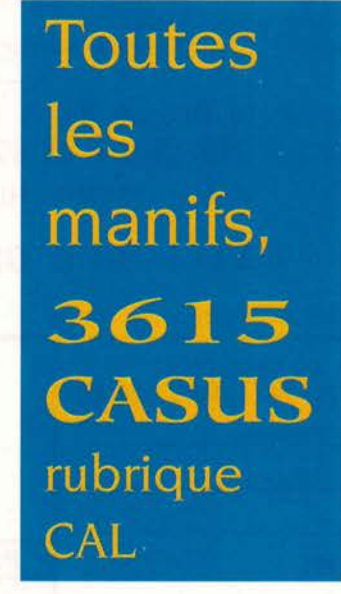
1er/4 juillet

La convention **Origins'93** aura lieu au Tarrant County Convention Center, Radisson Hotel, Worthington Hotel, Fort Worth, Texas, USA. Pour toutes informations : Gemco, PO Box 609, Randallstown, MD 21133, USA. Tél. : (19/1) (410) 298.3135.

Bonn

10/11 juillet

La **PheenCon'93** aura lieu à Bonn. Jeu de rôle, grandeur-nature, figurines, tournois, vente aux enchères... Contact : GFR e.V, c/o Taro Lachéra, Marsiliusstr. 35, 5000 Köln 90, Allemagne. Tél. : (xx49) 69.574 579 (Martin Kliehm).



Baltimore

5/8 août

AvalonCon est une convention organisée par Avalon Hill et consacrée aux tournois de jeux de plateau. Renseignements : The Avalon Hill Game Company, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214, USA.

Delemont

14/15 août

Le club Jeu est un Autre organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** suivi d'un banquet. Les saltimbanques sont bienvenus ! Contact : Jeu est un Autre, c/o David Grosjean, 32 rue des Moissons, CH-2800 Délémont, Suisse. Tél : (19) 066/22.90.21.

Danube

10/17 août

Marchez sur les traces de la Grande Armée dans ses campagnes de 1805 (Austerlitz) et 1809 (Wagram). Le troisième circuit organisé par Kevin Zucker et Ed Wimble, des piliers de chez Clash of Arms, a pour titre **Napoleon on the Danube**. Comme d'habitude, le voyage est minutieusement préparé : documentation historique fournie, visite guidée des champs de bataille, conférences, jeu. Une occasion unique de rencontrer des wargameurs américains et européens. Renseignements : Napoleonic Tours Inc ; tél : (19/1) 410.367.4004.

Francfort

28/29 août

Une mega convention, **FRON 9**, rassemblera plus de mille joueurs autour des jeux de rôle, grandeur-natures, figurines, tournois de jeux de plateau. Contact : 252 e.V., c/o Martin Kliehm, In der Roemerstadt 164, 6000 Frankfurt am Main 50, Allemagne. Tél. : (xx49) 69.574 579.

PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES

— Vous avez remarqué ?

— Quoi ?

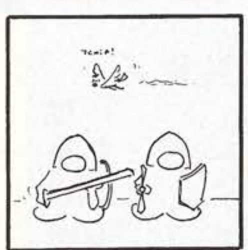
— Il ne pleut plus !

(D'après *Le Chinois à deux roues*, de Tillieux)

MONGHOL & GHOTA









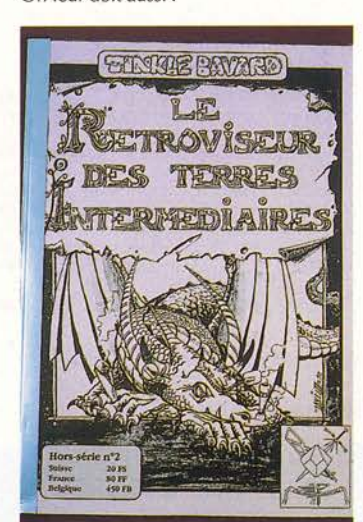
EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Arkalance

● Après le jeu les **Maîtres Mondes** (voir Tête d'affiche dans CB 73), les créateurs prévoient trois suppléments. Les dates de sortie dépendront, comme souvent pour les petits éditeurs, du succès du jeu et de la première extension parue. Sont donc au programme : **Le Maître d'Armes** (complément de règles avec cartes de combat, tirs, dommages, etc.), **Les Mondes Entrouverts** (un monde avec quatre continents, une carte...), **Les Arkanes de Soth** (un module interactif pour deux à cinq groupes de joueurs et MJ).

Créateurs genevois

● Les Créateurs genevois est une association qui se propose de favoriser et diffuser des produits de jeu de rôle suisses en langue française. Ils gèrent la parution du fanzine Tinkle Bavard (qui parle régulièrement de Tigres Volants, Animonde et Rêve de Dragon) et ont déjà publié un hors-série : **Les Carnets noirs**. Contact : François Suter, Weier, CH-9656 Alt St Johann, Suisse. Tél. : 074.5.22.27.
On leur doit aussi :



● **Le Rétroviseur des Terres Intermédiaires**, un recueil de douze scénarios (et deux aides de jeu) pour Rêve de Dragon, publiés précédemment dans Tinkle Bavard.

● **Tigres Volants**, 2e édition, un jeu de science-fiction (une Tête d'affiche a été consacrée à la 1re édition dans CB 68).

● **Chronos**, un jeu de rôle multi-univers à paraître.

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu :** la traduction de la 5e édition du jeu est parue.

● **Warhammer** : *Le château de Drechenfels* (supplément, fin mai).

● **BattleTech** : la 3e édition est disponible (voir Têtes d'affiche).

● **Shadowrun** : *Tirez sur le dragon* (module, mai), écran (mai).

● **Barbe noire** est un jeu de plateau sur la piraterie (fin juin).

● **Star Wars** : *Les coordonnées d'Isis* (scénario, juin).

● Le **Supplément n° 4** est un spécial Shadowrun (mai).

● Les **traductions** de Star Wars 2e édition et d'Ars Magica 3e édition sont prévues pour octobre.

Eurogames

● Les jeux **Moskva** (1943 : le coup de maître de von Manstein), **Rostov & Karkhov** (1941 : la première victoire de l'Armée rouge et 1941 : la victoire du général Hiver, les deux jeux sont dans la même boîte), et **Kursk** (le jeu du Championnat de France de wargame) reproduisant des combats de la Seconde Guerre mondiale sont disponibles.

Farmer

● Dans son bulletin d'information, Presses-Pocket annonce qu'un jeu de rôle sur la **Saga des Hommes-Dieux** (de Philip José Farmer), et dont le dernier tome vient de paraître, est en préparation chez un éditeur français de jeu de rôle.

Games Workshop

● **Warhammer Battle :** *Les Hauts Elfes* (recueil d'armées) est paru, *Orques et Gobelins* suivra (juin). *Warhammer Magie* est paru (voir Têtes d'affiche).



● **Space Marine** : le jeu de figurines futuristes est paru. La boîte **Les armées de l'Imperium** est bientôt là, **Renégats** suivra (en juillet).

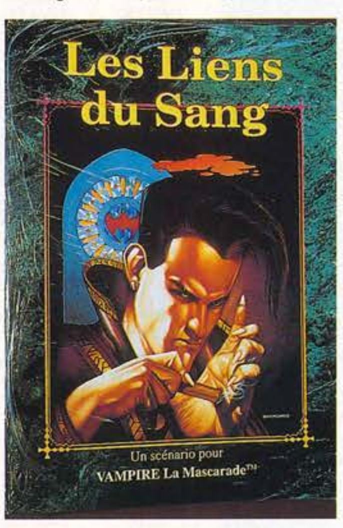
Hexagonal

● **Vampire** : *Les liens du sang* (module, paru).

● **JRTM** : *Les assassins de Dol Amroth* (campagne, mai).

● Le **calendrier Tolkien 94** sera disponible en français dès juillet.

● **Dragon n° 12** paraîtra en juin.



Ludodélire

● **Formule Dé** : le circuit de Belgique, inauguré lors des Masters d'avril dernier, est disponible. Le plateau du Grand Prix du Portugal à Estoril sera là fin juillet.

MultiSim

● **Nephilim** : *Les templiers* (historique et trois scénarios) est paru, il est très beau. *Les arcanes majeurs* proposera de quoi personnaliser les 22 familles de Nephilim, avec une création étendue de personnage, notamment pour mieux préciser les incarnations (juin/juillet).



Oriflam

● **Hawkmoon** : *Les Portes du Paradis* (campagne française, juin).

● **Pendragon** : *Sang & Luxure* (supplément, mai).

● **RuneQuest** : *Le roi de Sartar* est un roman de 300 p. sur la guerre des Héros (juin). *River of Cradles* (voir Têtes d'affiche) ne sera traduit que pour la fin de l'année.



▷

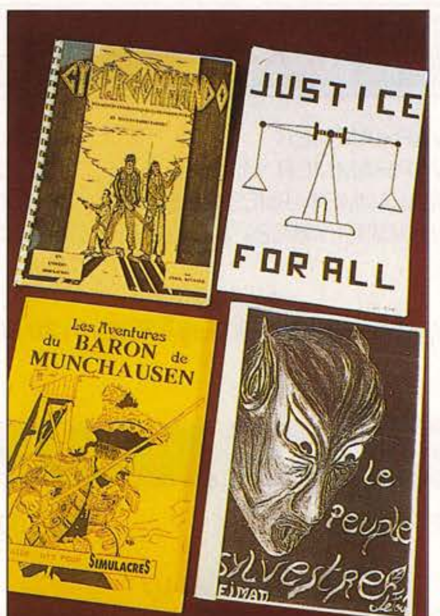
● **Cyberpunk** : *Protect & Serve* est paru (voir Têtes d'affiche), *Les enfants de la nuit* est la traduction de *Night's Edge*, un supplément de Ianus Games introduisant les vampires dans Cyberpunk (mai).

● Le wargame **Les ailes de la gloire** est paru (voir la fiche-jeu p. 99).

Simulacres

Quatre univers amateurs nous sont parvenus ce bimestre :

● **Cybercommando**. C'est un supplément qui décrit un groupe de mercenaires dans un environnement précyberpunk, puisqu'à notre époque. Disons que c'est un peu *L'homme qui valait trois milliards* en plus performant. La présentation est correcte, aérée (60 pages format A4 N&B illustrées). Le livret contient la description des cybercommandos (recrutement, entraînement, sections, matériel, résumé de règles de Simulacres, un scénario et des synopsis). On peut le commander (35 F) à Cyril Rolland, 36 rue Voltaire, 91130 Rosny-sous-Bois.



● **Justice For All**. Ce supplément de 62 pages (A4 N&B, contenant les règles publiées dans notre hors-série scénario) est bien étrange. Il décrit une société occulte contemporaine qui lutte pour la Justice. Celle-ci serait venue il y a des millénaires d'un univers d'heroic fantasy parallèle, à la poursuite d'un Grand Méchant qui voulait conquérir la Terre. Ce G.M. fonda les templiers (des ordures) puis fut vaincu. Je vous passe le reste de l'historique où l'on apprend que les templiers sont maintenant très gentils, et que les nazis aussi. En fait les nazis n'avaient pas bien compris l'enseignement des forces du Bien, et maintenant ça va mieux, même s'ils gardent l'uniforme noir et la croix gammée. Sauf les néo-nazis qui sont très bêtes et très méchants. À la fin de la lecture de ce supplément je ne sais pas très bien en quoi il consiste et où son auteur est allé chercher tout ça ; mais si vous êtes amateur de curiosités en tous genres, pourquoi pas. A commander (35 F) auprès de Thibault Longuet, 11 avenue Outrebon, 93250 Villemonble.

● **Les aventures du Baron de Munchausen**. Ce supplément, édité par les Archanges Borréens, est consacré au film de Terry Gilliam. Ces 32 pages bien présentées permettent d'essayer une méthode différente de jeu de rôle, où l'on incarne un personnage aux trois âges de sa vie : enfant, adulte et vieillard. Une méthode qui se rapproche également du conte traditionnel. A commander (20 F plus 15 F de port) chez Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62850 Givenchy-en-Gohelle. Un concours de scénario pour ce supplément est ouvert, le catalogue complet de l'éditeur est disponible en envoyant une enveloppe timbrée à votre adresse.

● **Le peuple sylvestre**. C'est un univers particulièrement épais (268 pages A4 N&B), desservi par une laide couverture, mais au contenu particulièrement dense. Grosso modo, il s'agit d'un monde médiéval-fantastique où les seuls humanoïdes sont des Elfes. La nature et les rêves sont omniprésents. Comme nous venons juste de le recevoir, il est impossible de vous donner un avis circonstancié (dans le prochain numéro sans doute), mais cela semble bien intéressant. Pour le commander (100 F, port compris) : Damien Jendrejeski, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec.

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Heaven & Hell* est paru (voir Têtes d'affiche).

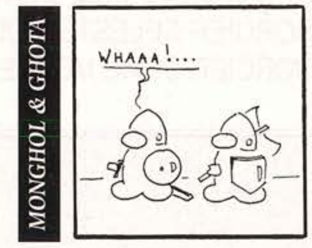
● **Stella Inquisitorus** : *Strychnine IV* (un système solaire et un scénario, fin mai).

● **Gurps** : *Conan* (fin mai).

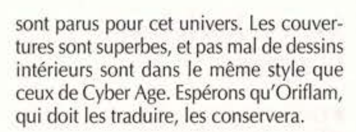
● **Berlin XVIII** : la nouvelle édition arrive (juin).

TSR

Ces produits pour AD&D sont traduits en français par TSR et distribués par Hexagonal et Descartes Editeur.







- **Le Bestiaire monstrueux** est paru (voir Epreuve du Feu p. 32).
- Prochaine parution : **Dark Sun.**

Dernière nouvelle : contrairement à ce qui a été dit dans l'article p. 32, les annexes manquantes ne seront pas publiées dans Dragon mais livrées aux boutiques où les possesseurs du Bestiaire pourront se les procurer gratuitement. Elles seront ensuite incluses lors de la réimpression du livre.

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

- Le jeu de plateau sur le marché de l'art, Adel Verpflichtet, change de nom et devient **By Hook or Crook.**
- **Tales of the Floating Vagabond** : *Cosmic Paternity Suit* (scénario, juin).
- **RuneQuest** : *Shadows on the Borderlands* (4 scénarios, mai), *Dorastor* est la révision par Sandy Petersen des Cults of Terror (juillet).

Chaosium

- **Pendragon** : *Castle of Bones* est prévu pour bientôt.

FASA

- **BattleTech** : *Intelligence Operations Handbook* est un sourcebook (paru).
- **Shadowrun** : *Paranormal Animals of Europe* est paru, *Dark Angel* aussi. *A Killing Glare* est un scénario (juin) et *Tir Tairngire* est un sourcebook sur les terres métahumaines (juin).

Ianus Publications

- Cette maison d'édition québécoise propose de nombreux produits pour Cyberpunk, ainsi que des magazines sur les dessins animés japonais (Protoculture Addicts et Mecha Press), le tout en langue anglaise. Leur premier produit, **Night's Edge**, introduit les vampires dans Cyberpunk. Deux volets d'une trilogie de scénarios : **Necrology : Survival of the Fittest**, et **Necrology : Now I Lay Me Down** sont parus pour cet univers. Les couvertures sont superbes, et pas mal de dessins intérieurs sont dans le même style que ceux de Cyber Age. Espérons qu'Oriflam, qui doit les traduire, les conservera.

ICE

- **MERP** : *Northwestern Middle Earth Map Set* contiendra 8 cartes (août).
- **The Lord of the Ring Adventure Game** : *Over the Misty Mountains Cold* est un recueil d'aventures (juillet).
- **Champions** : *Champions Present II* (recueil de personnalités, mai), *Viper* (sourcebook, juin).

Mayfair Games

- **DC Heroes** : *Who's Who n° 2* et *n° 3* (mai) précéderont une nouvelle édition de ce jeu, la 3e (juin).
- **Role Aids** : la série sur les démons semble bien se vendre, vu le nombre de suppléments prévus. *Denizen of Verekna* est donc un supplément pour Demons (mai), *Demons II : Flames of Inferno* est une grosse boîte (juin) et *Seed of Darkness* un roman (sur les démons bien sûr, juillet). *Arch Magic* est un recueil de sorts et de règles de combat pour magiciens de niveaux 10 à 16.
- **Underground RPG** est un nouveau jeu de rôle en partie cyberpunk, avec une ambiance plus proche de *1984* ou *Brazil* (septembre).

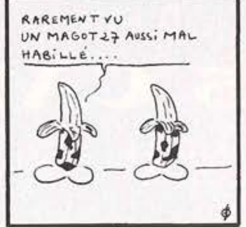
Palladium

- **Rifts** : le *World Book 3 : England* est paru, il sera suivi par le *World Book 4 : Africa.*



▷





LA LETTRE DU DIPLOMATE

VIIIe Championnat de France

A Paris, Mairie du XVe arrondissement, les 26, 27 & 28 février 1993, organisé par les associations **Vie quotidienne** et **Polémos** et par la **FFJDS**, sous le parrainage de **Jeux Descartes, Casus Belli et Hewlett Packard. 193 joueurs ont participé, 89 parties ont été jouées,** chiffres jusqu'ici jamais égalés, dans aucune compétition de Diplomacy dans le monde.

• Champion de France: Clément MERVILLE (123.41)
2e: SEGUIN Thierry (114.79); 3e: RIBEIRO DA SILVA Antonio (99.11); 4e: ANGELOPOULOS Vénios (92.21)

• Les meilleures équipes (sur 28):
champions, par équipe et par école (ronde III):
Phenix - Université Paris IX Dauphine (37.47).
2e: Le Fléau d'Acier (33.67); 3e: Epita (28.48)

• Meilleur négociateur: Emmanuel QUENEZ

• Plus infâme traître: François SOMMAIRE

Le Championnat de France, compétition en 6 rondes (base de 3 résultats), a utilisé le système de classement et d'appariement **ARGIR**. Pour une partie, chaque joueur marque au moins un point, y ajoute son nombre de centre, et selon qu'il soit 1er, 2e ou 3e, +37, +14, +7 pts, une victoire à 18 centres conférant le total des 92 pts. Chaque performance est ensuite pondérée par le niveau des joueurs de la table et la performance relative du pays.

Calendrier 2e trimestre 1993

24-25 avril, *IXe Championnat de France*, **Grand Prix de l'Ouest**, à Caen (sam. 11h-dimanche 16h), Resto U/B de Caen, Esplanade de la paix, Université Campus 1. Tournoi de Diplomacy en 3 rondes jouables, 2 classées. Rgts: Corpo Sciences Caen, T. Constants, (16) 31.93. 22.77 (19h à 23h).

1-2 mai, ENST-Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris (M° Corvisart), **IIIe Coupe de France de Diplomacy**. Tournoi de Diplomacy en 6 rondes jouables, 3 classées, parties en **7 ou 14** années. Rgts: X. Blanchot, 45.48.21.68 & S. Blévin, 45.81.70.55.

8-9 mai, Supélec, Plateau du Moulon, 91190 Gif-sur-Yvette (RER B, Le Guichet): **Ière Coupe de France des Diadoques,** parties de Diplomacy. Rgts: M. Gouyon-Rety, 69.07.41.17.

15 mai, Tournoi des Challengers (13h-00h, open), en 2 rondes qui donneront les sélectionnés pour, le **16 mai**, les **Ve Masters, Hotel-Restaurant Confortel**, 96 Ave du Gl Leclerc, 93500 Pantin (M° Hoche). Rgts & réservations : E. Dufourmentelle, 46.43.06.99.

22-23 mai, Trophée Eternam, Mairie du XIIe. Tournoi de Diplomacy en 5 rondes jouables, 2 classées. Rgts: F. Bravo, 45.83.00.69.

5-6 juin, *IXe Championnat de France*, **Grand-Prix du Sud-Ouest**, à Bordeaux (Lormont). Tournoi de Diplomacy en 3 rondes jouables, 2 classées. Rgts: Philippe Louron, 49 rue Saint James, 33000 Bordeaux, 56.44.16.12. & F. Rivasseau.

Contacts

Coordination des transports, renseignements (réglements, hébergement, inscription), annonce d'évènements :
écrire à la F.F.J.D.S., 11 rue Molière, 75001 Paris, 46.43.06.99.

Editeur:
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15







Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Martial Art Adventures* (mai).
● **Toon** : *Toon Tales* (mai).
● Suite de son procès contre les services secrets américains : Steve Jackson a gagné !

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Maximum Metal* est un recueil d'équipement particulièrement meurtrier (juin). *Deep Space* étendra la connaissance du système solaire (sans date). Quant à *Cyber Generation*, il décrit la naissance de nouveaux personnages qui ont subi l'attaque d'un virus en 2027. À priori, cela transformera Cyberpunk en un jeu plus proche de l'univers d'*Akira*, ou de Shadowrun (à voir, en août).
● **Dream Park** : *The Race of Eldorado Game* (scénario, juin).

TSR

● **Dungeons & Dragons** : *In the Phantom's Wake* (module niv. 4-5 avec ou sans MJ ; juillet), *Jungles of Chult* (module 5-8 ; juin).
● **Al-Qadim** : *A Dozen and One Adventures* (courtes aventures de niveaux 2-10 ; paru).
● **Dark Sun** : *Black Flames* (module 3-5 ; paru), *The Ivory Triangle* (boîte de background ; juin).
● **Ravenloft** : *Van Richten's Guide to the Lich* (background 96 pages ; paru), *Roots of Evil* (module 8-12 ; mai), *The Created* (module 5-8 ; juin).
● **GreyHawk Adventures** : *Iuz the Evil* (96 pages sur l'empire de Iuz ; paru), *The City of Skulls* (module tous niveaux ; juin).
● **SpellJammer** : *Space Lairs* (courtes aventures ; juin).
● **Gamma World** : *Treasures of the Ancients* (informations « technologiques », 96 pages ; paru), *The Overlord of Bonparr* (background, 64 et 32 pages, carte ; mai).

White Wolf

● **Vampire** : *Clan Book Malkavian* (juillet), *Sabbat Storyteller* (août).
● **The Masquerade : Theater de Macabre** est un jeu en boîte, destiné à animer des soirées genre muder-party chez les vampires, pour 6 à 25 joueurs.



● **Advanced Dungeons & Dragons 2e édition** : *Swamplight* (module 7-10 ; paru), *Deck of Magical Items* (432 petites cartes décrivant des objets magiques ; paru), *The Complete Book of Gnomes and Halflings* (128 pages ; paru), *Dragon Mountain* (un mega-module en boîte avec trois livrets, six cartes, pour niveaux 9-12 ; mai), *Monstrous Manual* (version américaine du Bestiaire monstrueux, juillet).
● **Forgotten Realms** : *Ruins of Mith Drannor* (boîte « super donjon » comme l'était Ruins of Undermountain ; parue), *The Shining South* (background de 96 pages ;

● **Werewolf** : *Ways of the Wolf* (scénario, mai), *Valkenburg Fundation* (supplément, juin), *Under a Blood Red Moon* (scénario, juillet), *Werewolf Players'Guide* (septembre).
● **Ars Magica** : *Tribunal of Hermes : Iberia* (mai/juin) et *Tribunal of Hermes : Rome* (fin juillet) sont des suppléments décrivant des lieux de l'Europe, *Twelfth Night* est un module (août).
● **Mage** : c'est le titre du nouveau jeu de rôle sur les magiciens modernes, avec le même système que Werewolf et Vampire.

Suite des Nouvelles du Front page 106.



En vain son nom tu n'évoqueras

...ET VOUS VOYEZ LE PALADIN BRANDIR SON EPÉE DE LUMIÈRE TANDIS QUE LE DÈMON S'ÉCROULE AVEC FRACAS SUR LE DALLAGE DE LA SALLE DE MAGIE ...

DIS-DONC BALAISE, LA METAÉPÉE !

VELU !

GRR?

WAH GROBiiiiiL EH, LE PALADIN!

KESKEVOUFAITES?

GRR...

SAGE!...

GRR

ET SI MA FRÊLE VOLEUSE UTILISAIT SES GEMMES DE VISION ABSOLUE ET SES GANTS DE DEX+20 POUR FOUILLER LE SANCTUAIRE ?

AH AH! GROS BILL LA GONZESSE

SCHLIP!

MATOS PAGE 5

FICHES DE MATOS

GRÂCE A TES GEMMES, TU REALISES QUE LE RATEAU ROUILLÉ DU DEMON, QU'INSPECTE LE PALADIN, EST LE SCEPTRE DU BAPHOMET !

OH! MÉTAGRÔB' LE RATEAU!

WAH!

HEY! C'EST POUR MON MAGO, ÇA!

GRRR...

TRANQUILLE

GRR

AÏE...

ALORS J'UTILISE MA CAGE DE MULTIVERS SUR LE PALADIN TOUT EN LUI PIQUANT LE SCEPTRE ...

OK! ÇA MARCHE. IL TE MAUDIT EN RAPETISSANT, ET SE RETROUVE DANS LA CAGE

LAISSBÈT'

AÏE AÏE

WAH GROBZ !

MATOS PAGE 25

ET JE LE BRANDIS EN INVOQUANT LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES POUR LE FORCER A EXAUCER UN SOUHAIT !

OUI

MAIS

EUH

GROBiiii

C'EST PARTI...

FAUT DIRE QU'ILS L'ONT...

MATOS PAGE 152

...CHERCHÉ!

BADABAF

OUGL!

OÏ

WAH...

VERGLL

BEUMM!

ZGRUNCHE

CRANE

HEU. ALORS POUR L'INVOCATION, C'EST BON, MAIS LE CONTRÔLE LAISSE A DESIRER ...

DEPUIS L'TEMPS QU'Y M'POMPAIENT L'AIR, CEUX-LÀ! ...

ÇA FAIT SEIZE CE MOIS-CI!.. AYAYAÏE!

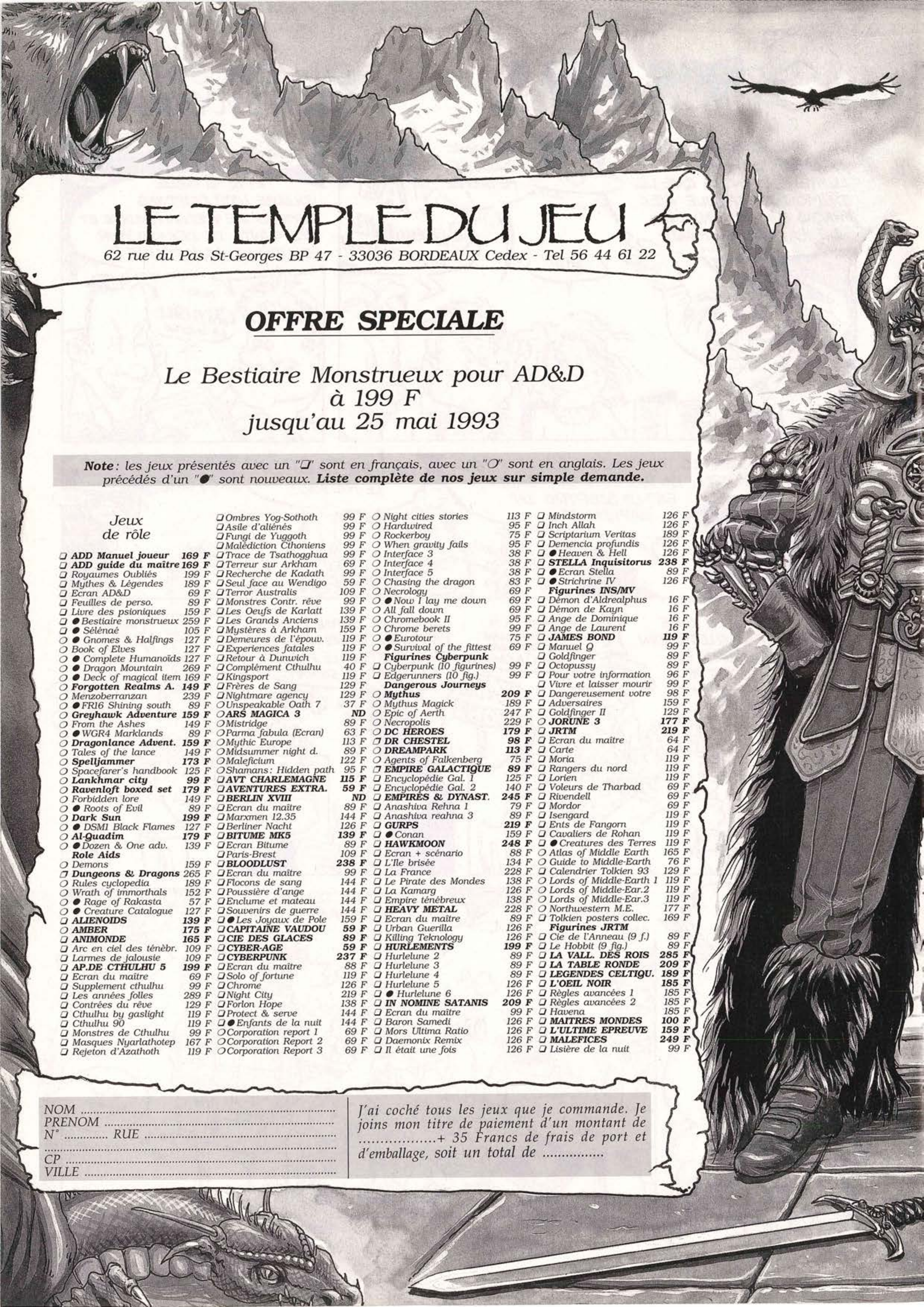
IL VONT FINIR PAR NOUS VIRER DU CLUB!..

BMBM?

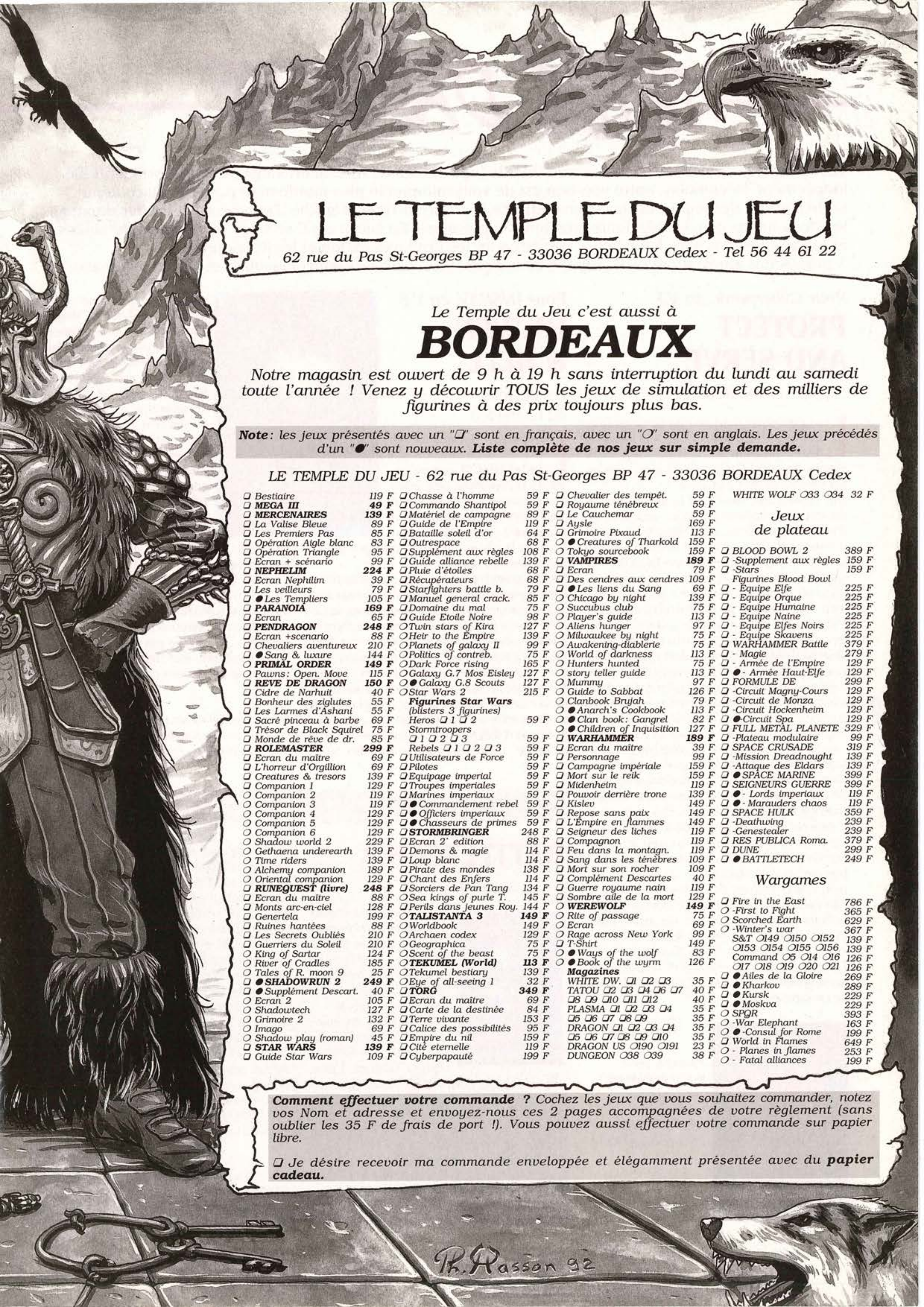
HÉ! HÉ! GROOBIIIL...

CHUT CRÉTIN!

FROIDEVAL & GUISERIX



LE TEMPLE DU JEU
62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex - Tel 56 44 61 22
OFFRE SPECIALE
Le Bestiaire Monstrueux pour AD&D
à 199 F
jusqu'au 25 mai 1993
Note: les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste complète de nos jeux sur simple demande.
Jeux de rôle
❑ ADD Manuel joueur 169 F
❑ ADD guide du maître 169 F
❑ Royaumes Oubliés 199 F
❑ Mythes & Légendes 189 F
❑ Ecran AD&D 69 F
❑ Feuilles de perso. 89 F
❑ Livre des psioniques 159 F
❑ ● Bestiaire monstrueux 259 F
❑ ● Sélénaé 105 F
○ ● Gnomes & Halfings 127 F
○ Book of Elves 127 F
○ ● Complete Humanoïds 127 F
○ ● Dragon Mountain 269 F
○ ● Deck of magical item 169 F
○ Forgotten Realms A. 149 F
○ Menzoberranzan 239 F
○ ● FR16 Shining south 89 F
○ Greyhawk Adventure 159 F
○ From the Ashes 149 F
○ ● WGR4 Marklands 89 F
○ Dragonlance Advent. 159 F
○ Tales of the lance 149 F
○ Spelljammer 173 F
○ Spacefarer's handbook 125 F
○ Lankhmar city 99 F
○ Ravenloft boxed set 179 F
○ Forbidden lore 149 F
○ ● Roots of Evil 89 F
○ Dark Sun 199 F
○ ● DSM1 Black Flames 127 F
○ Al-Quadim 179 F
○ ● Dozen & One adv. 139 F
Role Aids
○ Demons 159 F
❑ Dungeons & Dragons 265 F
○ Rules cyclopedia 189 F
○ Wrath of immorthals 152 F
○ ● Rage of Rakasta 57 F
○ ● Creature Catalogue 127 F
❑ ALIENOIDS 139 F
○ AMBER 175 F
❑ ANIMONDE 165 F
❑ Arc en ciel des ténèbr. 109 F
❑ Larmes de jalousie 109 F
❑ AP.DE CTHULHU 5 199 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Supplement cthulhu 99 F
❑ Les années folles 289 F
❑ Contrées du rêve 129 F
❑ Cthulhu by gaslight 119 F
❑ Cthulhu 90 119 F
❑ Monstres de Cthulhu 99 F
❑ Masques Nyarlathotep 167 F
❑ Rejeton d'Azathoth 119 F
❑ Ombres Yog-Sothoth 99 F
❑ Asile d'aliénés 99 F
❑ Fungi de Yuggoth 99 F
❑ Malédiction Cthoniens 99 F
❑ Trace de Tsathogghua 99 F
❑ Terreur sur Arkham 69 F
❑ Recherche de Kadath 99 F
❑ Seul face au Wendigo 59 F
❑ Terror Australis 109 F
❑ Monstres Contr. rêve 99 F
❑ Les Oeufs de Karlatt 139 F
❑ Les Grands Anciens 139 F
❑ Mystères à Arkham 159 F
❑ Demeures de l'épouv. 119 F
❑ Experiences fatales 119 F
❑ Retour à Dunwich 119 F
❑ Complément Cthulhu 40 F
❑ Kingsport 119 F
❑ Frères de Sang 129 F
❑ Nightmare agency 129 F
○ Unspeakable Oath 7 37 F
○ ARS MAGICA 3 ND
○ Mistridge 89 F
○ Parma fabula (Ecran) 63 F
○ Mythic Europe 113 F
○ Midsummer night d. 89 F
○ Maleficium 122 F
○ Shamans: Hidden path 95 F
❑ AVT CHARLEMAGNE 115 F
❑ AVENTURES EXTRA. 59 F
❑ BERLIN XVIII ND
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Marxmen 12.35 144 F
❑ Berliner Nacht 126 F
❑ BITUME MK5 139 F
❑ Ecran Bitume 89 F
❑ Paris-Brest 109 F
❑ BLOODLUST 238 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Flocons de sang 144 F
❑ Poussière d'ange 144 F
❑ Enclume et mateau 144 F
❑ Souvenirs de guerre 144 F
❑ ● Les Joyaux de Pole 159 F
❑ CAPITAINE VAUDOU 59 F
❑ CIE DES GLACES 89 F
❑ CYBER-AGE 59 F
❑ CYBERPUNK 237 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Solo of fortune 119 F
❑ Chrome 126 F
❑ Night City 219 F
❑ Forlon Hope 138 F
❑ Protect & serve 144 F
❑ ● Enfants de la nuit 144 F
○ Corporation report 1 69 F
○ Corporation Report 2 69 F
○ Corporation Report 3 69 F
○ Night cities stories 113 F
○ Hardwired 95 F
○ Rockerboy 75 F
○ When gravity fails 95 F
○ Interface 3 38 F
○ Interface 4 38 F
○ Interface 5 38 F
○ Chasing the dragon 83 F
○ Necrology 69 F
○ ● Now I lay me down 69 F
○ All fall down 69 F
○ Chromebook II 95 F
○ Chrome berets 99 F
○ ● Eurotour 75 F
○ ● Survival of the fittest 69 F
Figurines Cyberpunk
❑ Cyberpunk (10 figurines) 99 F
❑ Edgerunners (10 fig.) 99 F
Dangerous Journeys
○ Mythus 209 F
○ Mythus Magick 189 F
○ Epic of Aerth 247 F
○ Necropolis 229 F
○ DC HEROES 179 F
❑ DR CHESTEL 98 F
○ DREAMPARK 113 F
○ Agents of Falkenberg 75 F
❑ EMPIRE GALACTIQUE 89 F
❑ Encyclopédie Gal. 1 125 F
❑ Encyclopédie Gal. 2 140 F
❑ EMPIRES & DYNAST. 245 F
❑ Anashiva Rehna 1 79 F
❑ Anashiva reahna 3 89 F
❑ GURPS 219 F
❑ ● Conan 159 F
❑ HAWKMOON 248 F
❑ Ecran + scénario 88 F
❑ L'Ile brisée 134 F
❑ La France 228 F
❑ Le Pirate des Mondes 138 F
❑ La Kamarg 126 F
❑ Empire ténébreux 138 F
❑ HEAVY METAL 228 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Urban Guerilla 126 F
❑ Killing Teknology 126 F
❑ HURLEMENTS 199 F
❑ Hurlelune 2 89 F
❑ Hurlelune 3 89 F
❑ Hurlelune 4 89 F
❑ Hurlelune 5 126 F
❑ ● Hurlelune 6 126 F
❑ IN NOMINE SATANIS 209 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Baron Samedi 126 F
❑ Mors Ultima Ratio 126 F
❑ Daemonix Remix 126 F
❑ Il était une fois 126 F
❑ Mindstorm 126 F
❑ Inch Allah 126 F
❑ Scriptarium Veritas 189 F
❑ Demencia profundis 126 F
❑ ● Heaven & Hell 126 F
❑ STELLA Inquisitorus 238 F
❑ ● Ecran Stella 89 F
❑ ● Strichrine IV 126 F
Figurines INS/MV
❑ Démon d'Aldrealphus 16 F
❑ Démon de Kayn 16 F
❑ Ange de Dominique 16 F
❑ Ange de Laurent 16 F
❑ JAMES BOND 119 F
❑ Manuel Q 99 F
❑ Goldfinger 89 F
❑ Octopussy 89 F
❑ Pour votre information 96 F
❑ Vivre et laisser mourir 99 F
❑ Dangereusement votre 98 F
❑ Adversaires 159 F
❑ Goldfinger II 129 F
○ JORUNE 3 177 F
❑ JRTM 219 F
❑ Ecran du maître 64 F
❑ Carte 64 F
❑ Moria 119 F
❑ Rangers du nord 119 F
❑ Lorien 119 F
❑ Voleurs de Tharbad 69 F
❑ Rivendell 69 F
❑ Mordor 69 F
❑ Isengard 119 F
❑ Ents de Fangorn 119 F
❑ Cavaliers de Rohan 119 F
❑ ● Creatures des Terres 119 F
○ Atlas of Middle Earth 165 F
○ Guide to Middle-Earth 76 F
❑ Calendrier Tolkien 93 129 F
○ Lords of Middle-Earth 1 119 F
○ Lords of Middle-Ear.2 119 F
○ Lords of Middle-Ear.3 119 F
○ Northwestern M.E. 177 F
❑ Tolkien posters collec. 169 F
Figurines JRTM
❑ Cie de l'Anneau (9 f.) 89 F
❑ Le Hobbit (9 fig.) 89 F
❑ LA VALL. DES ROIS 285 F
❑ LA TABLE RONDE 209 F
❑ LEGENDES CELTIQU. 189 F
❑ L'OEIL NOIR 185 F
❑ Règles avancées 1 185 F
❑ Règles avancées 2 185 F
❑ Havena 185 F
❑ MAITRES MONDES 100 F
❑ L'ULTIME EPREUVE 159 F
❑ MALEFICES 249 F
❑ Lisière de la nuit 99 F
NOM ....
PRENOM ....
N° .... RUE ....
CP ....
VILLE ....
J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de ....+ 35 Francs de frais de port et d'emballage, soit un total de ....


LE TEMPLE DU JEU
62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex - Tel 56 44 61 22
Le Temple du Jeu c'est aussi à
BORDEAUX
Notre magasin est ouvert de 9 h à 19 h sans interruption du lundi au samedi toute l'année ! Venez y découvrir TOUS les jeux de simulation et des milliers de figurines à des prix toujours plus bas.
Note: les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste complète de nos jeux sur simple demande.
LE TEMPLE DU JEU - 62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex
❑ Bestiaire 119 F
❑ MEGA III 49 F
❑ MERCENAIRES 139 F
❑ La Valise Bleue 89 F
❑ Les Premiers Pas 85 F
❑ Opération Aigle blanc 83 F
❑ Opération Triangle 95 F
❑ Ecran + scénario 99 F
❑ NEPHELIM 224 F
❑ Ecran Nephilim 39 F
❑ Les veilleurs 79 F
❑ ● Les Templiers 105 F
❑ PARANOIA 169 F
❑ Ecran 65 F
❑ PENDRAGON 248 F
❑ Ecran +scenario 88 F
❑ Chevaliers aventureux 210 F
❑ ● Sang & luxure 144 F
○ PRIMAL ORDER 149 F
○ Pawns: Open. Move 115 F
❑ REVE DE DRAGON 150 F
❑ Cidre de Narhuit 40 F
❑ Bonheur des ziglutes 55 F
❑ Les Larmes d'Ashani 55 F
❑ Sacré pinceau à barbe 69 F
❑ Trésor de Black Squirel 75 F
❑ Monde de rêve de dr. 85 F
❑ ROLEMASTER 299 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ L'horreur d'Orgillion 69 F
❑ Creatures & tresors 139 F
❑ Companion 1 129 F
○ Companion 2 119 F
○ Companion 3 119 F
○ Companion 4 129 F
○ Companion 5 129 F
○ Companion 6 129 F
○ Shadow world 2 229 F
○ Gethaena underearth 139 F
○ Time riders 139 F
○ Alchemy companion 189 F
○ Oriental companion 129 F
❑ RUNEQUEST (livre) 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Monts arc-en-ciel 128 F
❑ Genertela 199 F
❑ Ruines hantées 88 F
❑ Les Secrets Oubliés 210 F
❑ Guerriers du Soleil 210 F
○ King of Sartar 124 F
○ River of Cradles 185 F
○ Tales of R. moon 9 25 F
❑ ● SHADOWRUN 2 249 F
❑ ● Supplément Descart. 40 F
○ Ecran 2 105 F
○ Shadowtech 127 F
○ Grimoire 2 132 F
○ Imago 69 F
○ Shadow play (roman) 45 F
❑ STAR WARS 139 F
❑ Guide Star Wars 109 F
❑ Chasse à l'homme 59 F
❑ Commando Shantipol 59 F
❑ Matériel de campagne 89 F
❑ Guide de l'Empire 119 F
❑ Bataille soleil d'or 64 F
❑ Outrespace 68 F
❑ Supplément aux règles 108 F
❑ Guide alliance rebelle 139 F
❑ Pluie d'étoiles 68 F
❑ Récupérateurs 68 F
❑ Starfighters battle b. 79 F
❑ Manuel general crack. 85 F
❑ Domaine du mal 75 F
❑ Guide Etoile Noire 98 F
○ Twin stars of Kira 127 F
○ Heir to the Empire 139 F
○ Planets of galaxy II 99 F
○ Politics of contreb. 75 F
○ Dark Force rising 165 F
○ Galaxy G.7 Mos Eisley 127 F
○ ● Galaxy G.8 Scouts 127 F
○ Star Wars 2 215 F
Figurines Star Wars
(blisters 3 figurines)
Heros ❑ 1 ❑ 2 59 F
Stormtroopers
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 59 F
Rebels ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 59 F
❑ Utilisateurs de Force 59 F
❑ Pilotes 59 F
❑ Equipage imperial 59 F
❑ Troupes imperiales 59 F
❑ Marines imperiaux 59 F
❑ ● Commandement rebel 59 F
❑ ● Officiers imperiaux 59 F
❑ ● Chasseurs de primes 59 F
❑ STORMBRINGER 248 F
❑ Ecran 2' edition 88 F
❑ Demons & magie 114 F
❑ Loup blanc 114 F
❑ Pirate des mondes 138 F
❑ Chant des Enfers 114 F
❑ Sorciers de Pan Tang 134 F
○ Sea kings of purle T. 145 F
❑ Perils dans jeunes Roy. 144 F
○ TALISTANTA 3 149 F
○ Worldbook 149 F
○ Archaen codex 129 F
○ Geographica 75 F
○ Scent of the beast 75 F
○ TEKUMEL (World) 113 F
○ Tekumel bestiary 139 F
○ Eye of all-seeing 1 32 F
❑ TORG 349 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Carte de la destinée 84 F
❑ Terre vivante 153 F
❑ Calice des possibilités 95 F
❑ Empire du nil 159 F
❑ Cité eternelle 119 F
❑ Cyberpapauté 199 F
❑ Chevalier des tempêt. 59 F
❑ Royaume ténébreux 59 F
❑ Le Cauchemar 59 F
❑ Aysle 169 F
❑ Grimoire Pixaud 113 F
○ ● Creatures of Tharkold 159 F
○ Tokyo sourcebook 159 F
❑ VAMPIRES 189 F
❑ Ecran 79 F
❑ Des cendres aux cendres 109 F
❑ ● Les liens du Sang 69 F
○ Chicago by night 139 F
○ Succubus club 75 F
○ Player's guide 113 F
○ Aliens hunger 97 F
○ Milwaukee by night 75 F
○ Awakening-diablerie 75 F
○ World of darkness 113 F
○ Hunters hunted 75 F
○ story teller guide 113 F
○ Mummy 97 F
○ Guide to Sabbat 126 F
○ Clanbook Brujah 79 F
○ ● Anarch's Cookbook 113 F
○ ● Clan book: Gangrel 82 F
○ ● Children of Inquisition 127 F
❑ WARHAMMER 189 F
❑ Ecran du maître 39 F
❑ Personnage 99 F
❑ Campagne impériale 159 F
❑ Mort sur le reik 159 F
❑ Midenheim 119 F
❑ Pouvoir derrière trone 139 F
❑ Kislev 149 F
❑ Repose sans paix 149 F
❑ L'Empire en flammes 149 F
❑ Seigneur des liches 119 F
❑ Compagnon 119 F
❑ Feu dans la montagn. 119 F
❑ Sang dans les ténèbres 109 F
❑ Mort sur son rocher 109 F
❑ Complément Descartes 40 F
❑ Guerre royaume nain 119 F
❑ Sombre aile de la mort 129 F
○ WEREWOLF 149 F
○ Rite of passage 75 F
○ Ecran 69 F
○ Rage across New York 99 F
❑ T-Shirt 149 F
○ ● Ways of the wolf 83 F
○ ● Book of the wyrm 126 F
Magazines
WHITE DW. ❑1 ❑2 ❑3 35 F
TATOU ❑2 ❑3 ❑4 ❑6 ❑7 40 F
❑8 ❑9 ❑10 ❑11 ❑12 40 F
PLASMA ❑1 ❑2 ❑3 ❑4 35 F
❑5 ❑6 ❑7 ❑8 ❑9 35 F
DRAGON ❑1 ❑2 ❑3 ❑4 35 F
❑5 ❑6 ❑7 ❑8 ❑9 ❑10 35 F
DRAGON US ○190 ○191 23 F
DUNGEON ○38 ○39 38 F
WHITE WOLF ○33 ○34 32 F
Jeux de plateau
❑ BLOOD BOWL 2 389 F
❑ -Supplement aux règles 159 F
❑ -Stars 159 F
Figurines Blood Bowl
❑ - Equipe Elfe 225 F
❑ - Equipe Orque 225 F
❑ - Equipe Humaine 225 F
❑ - Equipe Naine 225 F
❑ - Equipe Elfes Noirs 225 F
❑ - Equipe Skavens 225 F
❑ WARHAMMER Battle 379 F
❑ - Magie 279 F
❑ - Armée de l'Empire 129 F
❑ ● - Armée Haut-Elfe 129 F
❑ FORMULE DE 299 F
❑ -Circuit Magny-Cours 129 F
❑ -Circuit de Monza 129 F
❑ -Circuit Hockenheim 129 F
❑ ●-Circuit Spa 129 F
❑ FULL METAL PLANETE 329 F
❑ -Plateau modulaire 99 F
❑ SPACE CRUSADE 319 F
❑ -Mission Dreadnought 139 F
❑ -Attaque des Eldars 139 F
❑ ● SPACE MARINE 399 F
❑ SEIGNEURS GUERRE 399 F
❑ ● - Lords imperiaux 119 F
❑ ● - Marauders chaos 119 F
❑ SPACE HULK 359 F
❑ -Deathwing 239 F
❑ -Genestealer 239 F
❑ RES PUBLICA Roma. 379 F
❑ DUNE 299 F
❑ ● BATTLETECH 249 F
Wargames
❑ Fire in the East 786 F
○ -First to Fight 365 F
○ Scorched Earth 629 F
○ -Winter's war 367 F
S&T ○149 ○150 ○152 139 F
○153 ○154 ○155 ○156 139 F
Command ○5 ○14 ○16 126 F
○17 ○18 ○19 ○20 ○21 126 F
❑ ● Ailes de la Gloire 269 F
❑ ● Kharkov 289 F
❑ ● Kursk 229 F
❑ ● Moskva 229 F
○ SPQR 393 F
○ -War Elephant 163 F
○ ● -Consul for Rome 199 F
❑ World in Flames 649 F
○ - Planes in flames 253 F
○ - Fatal alliances 199 F
Comment effectuer votre commande ? Cochez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos Nom et adresse et envoyez-nous ces 2 pages accompagnées de votre règlement (sans oublier les 35 F de frais de port !). Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.
❑ Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.

TÊTES D'AFFICHE

Vous le savez comme nous, il est impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux ; c'est la raison d'être de la rubrique Têtes d'affiche. Des spécialistes vous donnent leur avis sur les nouveautés, leurs premières impressions. En aucun cas il ne s'agit de critiques détaillées et exhaustives des jeux. Pour cela, il faut attendre les Épreuves du feu et les fiches-jeux.
A propos des abréviations ; V.F. : signifie en français, V.O. : écrit en étranger (anglais, espagnol, allemand...).

Pour Cyberpunk, en V.F.

PROTECT AND SERVE

Starsky version Robocop

Le crime règne dans les rues de Night City. La nuit appartient aux gangs. On tue et on deale impunément. Mais qui va pouvoir nettoyer la ville ? Ça, mon petit gars, c'est un boulot pour Protect and Serve !
« To Protect and Serve » est la devise inscrite sur toutes les voitures de police américaines, d'hier, d'aujourd'hui... et de demain. Eh oui ! Il y a encore des flics en 2020 ! Il n'y en a même jamais eu autant, à tel point que Talsorian leur consacre un supplément entier... Vous y apprendrez tout ce qu'il faut savoir sur les flics : comment créer un Cop, les règlements à appliquer à la lettre, la codification des crimes, les sentences ; vous trouverez les plans d'un commissariat type et même des formulaires vierges pour taper les rapports de vos futures enquêtes... Et ce n'est pas tout ! P&S présente également le crime. Un chapitre entier est consacré aux suites d'une arrestation (intéressant pour vos personnages malchanceux) ; un second passe en revue, style « recueil des monstres », les différentes organisations criminelles et leurs membres types...
Grâce à cette somme d'informations, P&S donne une seconde chance à une classe de personnage totalement délaissée. Qui avait envie d'incarner un flic coincé entre le règlement et ses chefs alors que ses petits copains crânaient avec leur Solo tout chromé, leur Netrunner tout puissant ou leur Rockerboy couvert de femmes... Mais ce n'est pas là le plus important. P&S permet en effet d'envisager des campagnes policières avec des groupes de personnages exclusivement Cops. Prenez *Robocop*, mélangez avec Chrome et *Blade Runner*, ajoutez *L'évadé du futur* (*Runaway*) et secouez tout l'ensemble dans une sauce Oriflam. Cela donne un sacré cocktail !



Pierre Lejoyeux

Protect & Serve est un supplément pour Cyberpunk en français édité par Oriflam. Prix : environ 145 F.

Pour INS/MV, en V.F.

HEAVEN & HELL

Les dessous du Grand Jeu



Et de treize ! La gamme INS/MV est décidément d'une belle vitalité. Et, comme promis sur la couverture, cette extension accumule les révélations, au point d'être indispensable aux MJ qui désirent comprendre les coulisses de la partie d'échecs cosmique que se livrent Dieu et Satan.
Dès les premières pages, une grosse surprise : contrairement à ce que pouvaient laisser supposer les suppléments parus jusqu'alors, la Genèse s'est (à peu près) conformée aux théories scientifiques en vigueur. Il y a bien eu des dinosaures, une évolution... N'en disons pas plus, pour ne pas déflorer le sujet, mais les 25 pages qui vont de la création du monde à Jésus sont à mourir de rire (et représentent un bel effort de synthèse entre les théories bibliques autorisées, le monde d'INS/MV, avec une pincée de délire en prime). L'idée des « points-légende » où on nous explique en une ou deux pages la vérité sur le Déluge, la Tour de Babel et les légendes arthuriennes est sympa. J'aime beaucoup l'histoire du Graal, notamment. La description de l'Enfer, du Purgatoire et du Paradis, en revanche, me laisse un peu sur ma faim. Dix pages, c'est un peu court... Mais bon, il y a déjà de quoi s'amuser.
Dans les aides de jeu on trouve entre autres la vérité sur les autres panthéons (question brûlante, enfin résolue), ce qui se passe en cas de combat en Enfer ou au Paradis, des précisions sur les Archanges et les Princes-Démons. Tout cela est parfaitement « carré ». Et pour finir, on a droit à un gros scénario. Je n'ai qu'un seul regret : qu'il n'y ait pas un ou deux scénarios de plus. Mais bon, à choisir entre un background comme celui-là et des scénarios, je n'hésite pas un instant ! Bref, il n'y a rien à dire, sauf : refaites-en quand vous voulez, des extensions comme ça !

Tristan Lhomme

Heaven & Hell est un supplément pour In Nomine Satanis/Magna Veritas, édité par Idéojeux. Prix conseillé : 126 F.

Jeu de plateau en V.F.

BATTLETECH 3

3... comme 3D ?



Quelques semaines seulement après l'arrivée de la troisième édition de BattleTetch en anglais, Jeux Descartes nous propose la version française de ce jeu de combat de robots.
Avant même l'ouverture, la boîte met l'eau à la bouche. D'un format identique à celui de Dune, elle est presque deux fois plus lourde que celle de la version américaine. L'explication tient dans les cartes : superbement illustrées, glacées, elles sont montées sur un carton si rigide que ça tient presque du blindage... longévité assurée. Seconde bonne surprise : les pions de carton à monter sur socle de la deuxième édition ont cédé la place à des figurines plastique, au nombre de quatorze, et toutes différentes. Voilà de quoi cristalliser l'attention des joueurs novices. Le livret de règles a, lui aussi, subi un sérieux toilettage et s'avère beaucoup plus attrayant que celui de la seconde édition française, qui était un peu fade. La traduction est bonne, mais je ne comprends pas pourquoi Battlemech est devenu Battlemach en français. Certes, les grognards regarderont peut-être d'un œil condescendant les aficionados de ce jeu de blindés anthropomorphes venus du XXXIe siècle, le considérant comme réservé à des goldorakomanes primaires... C'est aller un peu vite en besogne. Battletech 3 c'est drôle, ça détend comme un Ailes de la gloire, un Car Wars ou un Baston. Et si vous craignez pour votre réputation, allez donc l'acheter en disant que c'est pour votre petit frère, si vous pensez réussir à tromper quelqu'un.

Claude Esmein

Jeu de plateau de Fasa, édité en français par Jeux Descartes.

Jeu par correspondance en V.F.

CYBERLEAGUE

Speedball en JPC

Critiquer un jeu par correspondance en ayant joué seulement quelques tours n'est pas chose aisée, mais je vais quand même vous donner une idée de Cyberleague. Ce jeu vous propose de prendre le rôle de l'entraîneur d'une équipe de fous dangereux qui, par équipe de 10 (dont 5 sont sur le terrain en même temps), se tapent dessus en tentant de marquer des buts. De prime abord cela ressemble beaucoup à du football américain ou à Bloodbowl mais en approfondissant on s'aperçoit que les diverses prothèses cybernétiques dont peuvent être équipés les joueurs les font plus ressembler aux petits personnages du jeu informatique Speedball (1 ou 2) qu'aux orks blitzers de Bloodbowl. Chaque joueur dispose donc de crédits qu'il peut dépenser pour améliorer ses hommes ou pour agrandir son stade et promouvoir son équipe en faisant de la publicité. Si au début les tactiques employées sont primordiales, c'est l'argent qui fait vite la différence à mesure que les joueurs deviennent de plus en plus puissants et de moins en moins humains. Gageons que le jeu plaira donc plus aux petits Tapie en herbe qu'aux fanas de science-fiction pure et dure (à part quelques prothèses originales, on reste tout de même bien ancré dans le quotidien). Les résultats des parties sont fournis sur des listings très longs et suivis de nombreuses listes qui classent les équipes et les joueurs selon leur valeur. Même si la description du match est intéressante, c'est bien dans ces petits tableaux que le jeu prend vie : chaque joueur suit l'avance de ses adversaires et tente de trouver des tactiques nouvelles pour les contrer. A propos de tactique justement, le joueur doit préparer une feuille où il décrit, de façon codée, ce que feront ses joueurs tout au long de la partie. C'est très amusant à préparer mais assez difficile car les codes sont très nombreux. Cette critique est aussi valable pour la lecture des résultats. Les chiffres et les codes vous sautent au visage dès l'ouverture de la lettre et il vous faudra bien quelques tours pour les apprivoiser.

Croc

Jeu par correspondance proposé par Korum, 8/10 place de l'Europe, 94220 Charenton. Tél. : (1) 48.93.75.62. Prix : 40 F par tour, possibilité d'abonnement.

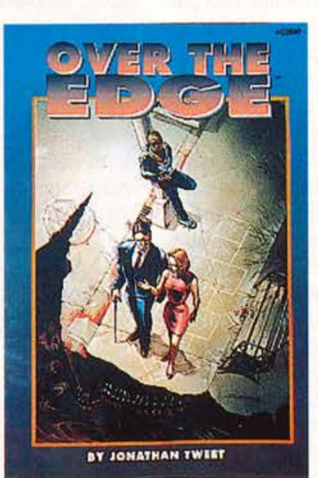
Jeu de rôle en V.O.

OVER THE EDGE

C'est arrivé loin de chez vous !

Over the Edge est le premier jeu de rôle de Jonathan Tweet, coauteur d'Ars Magica, depuis qu'il a quitté la société White Wolf. Le thème est simple et pourtant difficile à décrire. Over the Edge se réclame à la fois de Philip K. Dick, de *Twin Peaks* et des tabloïds (ces journaux américains grand format où on apprend par exemple qu'Elvis Presley avait un chien mutant venu des étoiles et qui lui composait ses chansons). Pourquoi pas !

Le lieu où tout se déroule est un île méditerranéenne nommée Al Armaja, gouvernée par une vieille famille d'origine française. Le principe de base est que tout ce qui est censé se passer de bizarre dans le monde arrive vraiment, mais les nouvelles sont censurées pour que la population ne s'affole pas. Evidemment, à Al Armaja, rien n'est censuré, c'est juste l'existence de l'île qui l'est. La preuve : vous n'en aviez jamais entendu parler, non ? Je pourrais aller plus loin dans la description mais l'auteur demande expressément de garder le maximum de mystère.



En ce qui concerne le système de jeu, c'est sans doute l'un des plus simples jamais conçus (en dehors du système de combat qui semble avoir été rajouté après coup). Il suffit de définir un « concept » et deux « traits », auxquels on attribue un certain nombre de dés à lancer quand on fait appel à eux. Exemple : je suis un ancien pilote de chasse, réincarnation d'un Atlante, qui a aperçu une soucoupe volante (le concept) ; quand je regarde les gens dans les yeux je peux les rendre malades (premier trait), et j'ai une mémoire extraordinaire (deuxième trait). Pour ceux qui manquent d'imagination, un certain nombre de pouvoirs psychiques sont donnés à titre d'exemple, plus trois scénarios, ce qui est bien utile pour appréhender l'esprit du jeu. En fait, il s'agit avant tout d'un univers adulte, où les notions de pouvoir, d'argent, de sexe ou de drogue ne sont pas mises en avant, mais montrées sous un jour plutôt réaliste (parfois un peu surréaliste aussi). Ce jeu restera sans doute confidentiel mais il devrait intéresser tous ceux qui veulent jouer à « autre chose ». Seul problème : la présentation du jeu est déplorable, et j'ai rarement eu autant de mal à retrouver des informations dans un jeu.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle américain publié par Atlas Games, sous la forme d'un livret souple de 240 pages. Prix indicatif : 165 F.

Pour Warhammer Battle, en V.F.

WARHAMMER MAGIE

Ka-Booom !

Ce premier supplément pour Warhammer Battle étonne par la quantité astronomique du matériel fourni. En plus du livret de règles, on trouve 36 cartes magiques, 135 cartes de sorts et 111 objets magiques !

Au niveau des règles, l'origine de la magie est expliquée de façon passionnante (avec une mention spéciale pour la magie des orques et le pouvoir de la Waaagh), et un grand soin est apporté à la description des différentes sortes de magie : les huit collèges humains (Céleste, Gris, Flamboyant, Doré, Jade, Lumineux, Ambre et Améthyste), la haute magie, la magie noire, la magie Waaagh, la magie skaven et enfin celle réservée aux adorateurs des dieux du Chaos (magie de Tzeentch, de Nurgle et de Slaanesh).



Les mécanismes d'un tour de Magie sont fort simples : avant la bataille les sorciers tirent au hasard le nombre de cartes de sort correspondant à leur niveau (de 1 à 4), et peuvent en défausser tout ou partie pour effectuer un deuxième et dernier tirage. Puis, pendant la bataille, à chaque tour, on détermine la puissance magique disponible, et 2d6 cartes magiques seront distribuées entre les sorciers (sur 36 cartes magiques, il y a 22 cartes Pouvoir, 8 Anti-magie et 6 spéciales). Puis ils pourront lancer leurs sorts, à condition de posséder suffisamment de cartes Pouvoir.

Cette extension est géniale, à l'unique condition que les deux camps utilisent la magie, sous peine d'un déséquilibre trop flagrant.

Albert Chassaing

Supplément en français pour Warhammer Battle, édité par Games Workshop.

Pour Shadowrun, en V.O.

THE GRIMOIRE 2ND EDITION

Indispensable (si vous n'avez pas déjà la 1re version !)

Nombre d'entre vous se sont faits avoir : malgré ce qu'avait annoncé Fasa, le Grimoire première édition n'est pas rendu obsolète par la deuxième version de ce jeu de cyber-fantasy. Bien sûr les caractéristiques techniques des sorts ont changé, mais pas plus que celles des armes (qui ont été gracieusement rectifiées dans les règles de base). Un petit coup d'arnaque-marketing pour gagner quelque dollars n'a jamais fait de mal à personne, et même si l'achat de ce supplément n'est pas primordial à tout possesseur de la première version, il est tout de même indispensable à tout nouvel acquéreur de ce jeu génial (vous ne le connaissez pas encore ? Rendez-vous page 28 pour une Épreuve du feu). La magie y est transcendée ; les personnages y sont plus puissants certes mais aussi dotés de nombreuses petites touches de role-playing qui les rendent plus vivants et plus riches. La mentalité des chamans par rapport aux magiciens purs et durs est très bien expliquée et quelques points de règles précis permettent d'incarner des druides et des adeptes spécialisés dans la magie des éléments. On y apprend tout ce que l'on a toujours voulu savoir sur le plan astral (et bien plus que ce que l'on aurait simplement espéré) ainsi que sur les terribles ennemis des magiciens : les chamans toxiques qui invoquent des esprits de pollution et les terribles totems insectes qui ourdissent en ce moment même des plans machiavéliques (une superbe extension, The Universal Brotherhood, met en scène ces curieuses créatures venues... d'ailleurs). Tout cela est complété par une liste de sorts exhaustive et quelquefois légèrement délirants (un sort permet de transformer votre adversaire en liquide collant et dégoulinant. C'est sale et assez grosbill) ainsi que tout ce dont vous avez besoin pour fabriquer des objets magiques (dès à présent j'en connais qui vont passer de longs moments dans leurs laboratoires).



En résumé, une superbe extension très similaire à sa version précédente. A posséder absolument.

Croc

Un supplément en anglais pour Shadowrun, édité par Fasa.

Pour Hurlements, en V.F.

HURLELUNE 6

Un retour aux traditions...

Hurlements continue tranquillement son petit bonhomme de chemin, sans tapage excessif. Ce dernier supplément marque un retour à la formule qui avait prévalu jusqu'au Hurlelune 3 : un dossier historique, des aides de jeu, des scénarios. Cette fois, c'est le XIIIe siècle qui est décortiqué. Renouveau du pouvoir royal et extension du « domaine » capétien, essor des universités et croisade, voilà pour l'arrière-plan historique. Il est bien fait, et la bibliographie est particulièrement bienvenue. Les Chroniques de la Meute sont comme toujours intéressantes, quoiqu'un peu courtes à mon goût.

Et nous en arrivons aux scénarios. Le premier n'est autre que la fin (très attendue) de la campagne développée dans les Hurlelune 4 et 5. Elle est... surprenante, avec en vedette un invité pour le moins inattendu (quoique... dans le fond, on se demande bien pourquoi il n'est pas apparu plus tôt). Long, dangereux et à réserver à des joueurs expérimentés (ce qu'ils sont, de toute façon, pour être arrivés à l'aube du XVIe siècle !). Le second scénario est plus classique, mais tout aussi plaisant. Comme toujours, impossible d'en dire trop, mais c'est exactement ce qu'il faut pour « calmer » des joueurs un peu trop contestataires et/ou excités. Et puis, l'idée de base est tout bonnement géniale.



Au niveau « forme » rien à dire. La nouvelle maquette est agréable, les illustrations de Ben réussies (mais on aimerait en avoir plus. Notamment, on déplore fortement la disparition des portraits des PNJ qui aidaient bigrement à se les représenter).

Ce supplément est un réussite. Il n'y a plus qu'à attendre tranquillement les suivants, et à souhaiter longue vie aux éditions de la Lune-Sang !

Tristan Lhomme

Supplément pour Hurlements, édité par les Editions de la Lune-Sang. Prix conseillé : 126 F.

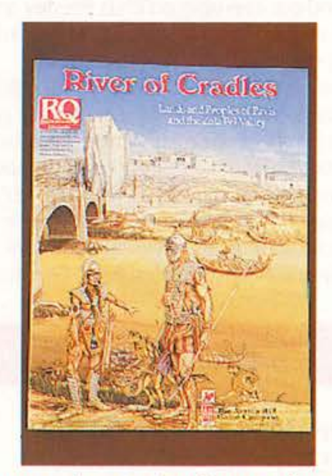
Pour RuneQuest, en V.O.

RIVER OF CRADLES

Enfin de retour sur terre

Second volet, après Sun County, de la « nouvelle vague » des suppléments pour RuneQuest, River of Cradles ne déçoit pas. Il est aussi excellent que son grand frère, mais contrairement à celui-ci il s'agit de la réédition d'anciens suppléments parus chez Chaosium. Les vieux joueurs reconnaîtront aisément Pavis, Big Rubble et Borderlands dont la plupart des plans ont été repris, mais remaniés et regroupés en un tout cohérent. Cette synthèse fort bien ficelée ne s'est d'ailleurs pas faite sans coupures dans les « packs » originaux, ce qui est logique puisque River of Cradles ne fait « que » 176 pages.

Toutes les informations indispensables ont toutefois été conservées et des éléments nouveaux dont quelques-uns extrêmement importants ont été introduits. L'accent a été mis sur la clarté et l'accessibilité aux profanes. Tout est clairement expliqué par le détail, avec entre autres une campagne superbe et très didactique pour découvrir toute la vallée de la rivière des Berceaux. Pavis est bien sûr décrite en détail, mais le Grand Éboulis a souffert du manque de place et reste assez mystérieux, ce qui n'est pas forcément un mal. Mais c'est d'autant plus regrettable que les cultes d'Orlanth et de Storm Bull prennent beaucoup de place et n'apportent rien par rapport aux versions précédentes.



Avec Sun County et River of Cradles, le maître de jeu de RuneQuest possède tous les éléments pour mener une campagne dans une des régions les plus mythiques et les plus originales de Glorantha : les plaines de Prax. Après tant d'années d'indisponibilité, c'est une bénédiction et une chance à ne laisser passer sous aucun prétexte.

Mathias Twardowski

Supplément pour le jeu de rôle RuneQuest, édité en américain par Avalon Hill.

GAMES WORKSHOP®

79 avenue Raspail 94250 Gentilly Tel : (16 1) 45 47 15 00 Fax : (16 1) 45 47 19 56

SUR LES TERRES DU VIEUX MONDE COMME AU PLUS PROFOND DE LA GALAXIE, IL Y AURA TOUJOURS DES ENNEMIS A REPOUSSER ! ! !





WARHAMMER

LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES

WARHAMMER MAGIE

WARHAMMER ARMEES :

L'EMPIRE

HAUTS ELFES

ORQUES ET GOBELINS (à paraître)



SPACE MARINE

LES CONFLITS EPIQUES DU 41ème MILLENAIRE

LES ARMEES DE L'IMPERIUM

RENEGATS (à paraître)

SEIGNEURS ORKS ET SQUATS (à paraître)







TOUTES LES NOUVEAUTES CITADEL,
DES REGLES ADDITIONNELLES POUR VOS JEUX GAMES WORKSHOP,
DES CONSEILS DE PEINTURE,
DES RAPPORTS DE BATAILLES
ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE...

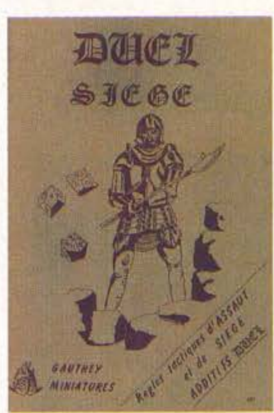
Wargame avec figurine en V.F.

DUEL SIÈGE

Je me prendrai bien un petit pont-levis à 500

Après Duel fantastique, voici Duel Siège, un petit livret de 52 pages où vous trouverez de quoi vous satisfaire, même si vous pratiquez un autre jeu avec figurines. Cette extension est compatible avec Duel fantastique, puisque les règles spécifiques concernant les armées non humaines sont indiquées de façon très claire chaque fois que nécessaire, notamment à propos du matériel utilisable par chaque race non humaine, en tant que défenseur et en tant qu'attaquant.

L'ouvrage est divisé en trois parties : le gros pavé étant constitué par les règles supplémentaires de Duel, conçues pour les assauts. L'idée géniale est d'avoir tout englobé dans les points de budget, y compris les murs, les machines de siège et autres fortifications, qui se « payent » comme de la vulgaire piétaille : un chevalier monté avec armure lourde coûte environ 180 points, un pont-levis en vaudra 500 et une petite place forte 5000. Ce système offre deux grands avantages : on peut organiser son château ou ses machines de siège dans la plus grande liberté, et ceci dans un bon équilibre entre attaquant et défenseur. Enfin, tout est clair et complet, avec un prix d'excellence réservé aux deux pages d'illustrations grâce auxquelles on pourra enfin se faire une idée claire d'un gabion et s'apercevoir qu'un chat peut être autre chose qu'un animal ronronnant.



Suivent des règles de siège, plus complexes et plus longues, mais réservées aux campagnes. On peut alors détailler plusieurs semaines de siège, avec les préparatifs des assaillants et des assiégés jusque dans les moindres détails : ravitaillement, compte des munitions et des malades, chasse et pêche, et surtout l'évolution du moral, son effondrement pouvant déclencher la victoire sans même combattre.

Enfin des listes de matériel accessible à chaque armée complètent le livret.

Finalement, le seul défaut de cet ouvrage est sa présentation « amateur », mais compte tenu de son prix modique et de sa grande qualité, c'est une excellente affaire.

André Papignolles

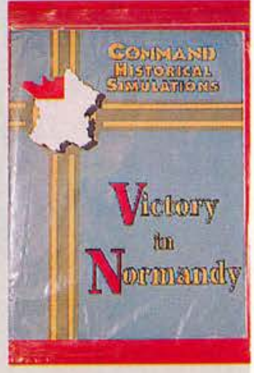
Extension en français pour le jeu avec figurines Duel. Disponible en boutique ou en écrivant à Gauthey Miniatures, 64 square Ronsard, 77350 Le-Mée-sur-Seine. Tél : (1) 64 38 55 70.

Wargame en V.O.

VICTORY IN NORMANDY

Une victoire des échecs

Ben Knight est un spécialiste des jeux sur le débarquement en Normandie et de la campagne de France de 1944. Avec Victory in Normandy, il a tenté de récupérer l'un des éléments qui font la force des échecs (je parle du jeu !) : la concentration de la réflexion sur un seul mouvement de pièce par tour. Nous voici donc avec un jeu stratégico-opérationnel, où tous les pions représentent des divisions, qui commence le 7 juin 1944 et se termine quatre-vingts jours plus tard (historiquement, peu après la libération de Paris), mais où les joueurs n'ont que très peu de possibilités d'action durant un tour. L'Allemand a trois points de commandement par tour : il peut, soit bouger trois piles (une pile fait de un à quatre pions), soit bouger une pile et attaquer avec une autre. L'Allié, au début, n'a que deux points : il peut seulement bouger deux piles ou attaquer avec une. Progressivement, il peut monter jusqu'à cinq points de commandement, mais même à ce moment, il ne peut absolument pas faire bouger et attaquer tout son monde, comme c'est le cas dans l'écrasante majorité des wargames. Ben Knight a en effet restreint la durée d'un tour à un seul jour (une campagne complète dure donc quatre-vingts tours) : on peut admettre que cette brève durée n'autorise pas les mouvements et combats classiques qui se seraient déroulés lors d'un tour simulant, disons, une semaine.



Evidemment, un tour peut être très bref – d'autant plus que les règles sont fort simples. Mais le pari est gagné : les deux joueurs sont hypnotisés par le mouvement de chaque pile, et celui d'une pile de plusieurs blindés et un pion de soutien (chars lourds, artillerie, etc.) prend la majesté redoutable du déplacement d'une dame sur l'échiquier. Inutile de dire qu'une attaque ne se lance pas à la légère, d'autant plus que, là aussi, Ben Knight a élaboré un mécanisme de résolution des combats original, bien que très simple, qui a un petit parfum de figurines.

La place me manque pour détailler davantage les grandes qualités et les petits défauts de ce jeu (si vous y jouez, n'hésitez pas à m'écrire votre avis). Mais sachez qu'il vaut largement l'achat, d'autant que sa présentation en pochette plastique le rend relativement bon marché.

Frank Stora

Victory in Normandy est un wargame en anglais publié par Command Historical Simulation.

Wargame en V.O.

GUADALCANAL

Les mers du sud... modèle 1942

Nous avons récemment dit tout le bien qu'on pouvait penser du nouveau Midway d'Avalon Hill. Rappelons que ce jeu, dans la série American History, simule au niveau tactique les combats aéronavals de juin 1942. Les cartes sont élégantes, les pions clairs et agréables à regarder comme à manipuler. Guadalcanal reprend les mêmes règles, avec leurs quelques défauts et leurs nombreuses qualités, plus une : la variété des scénarios, qui se situent tous durant le second semestre 42. Voici donc la bataille de Santa Cruz, celle des Salomons orientales et celle dite de Guadalcanal, qui regroupe en fait un affrontement aéronaval proprement dit, de jour, plus deux batailles navales nocturnes, à coups de gros calibres. Cette fois, les règles de combat de surface vont servir !

Dans le fond, il s'agit d'un jeu concurrent du vieux Flat Top, mais certainement plus simple et dont la présentation, de très grande qualité, permet plus facilement de pratiquer le jeu en double aveugle, qui donne tout son sel à ce cache-cache entre porte-avions. Bien évidemment, c'est encore plus agréable avec un arbitre. Et il va aussi sans dire que nous recommandons chaudement de jouer avec l'ensemble des règles dites optionnelles. Certes, lesdites règles ne sont pas sans reproche, mais ces deux jeux n'en sont pas moins incontournables pour les amateurs de la guerre du Pacifique.



Frank Stora

Guadalcanal est un wargame en anglais publié par Avalon Hill et importé par Jeux Actuels.

L'ECRAN FANTASTIQUE

CINEMA & VIDEO

LES SURVIVANTS

ACTION MUTANTE

TOYS



VIDEO

La fin de FREDDY

l'ultime cauchemar

Dans ce numéro des photos exclusives en relief 3-D

Cadeau les lunettes 3-D

N°132 • MAI-JUIN 93 • 28 F

GAGNEZ UN MAGNETOSCOPE AVEC LE GRAND CONCOURS

Pour L'appel de Cthulhu

NIGHTMARE AGENCY

Pour L'appel de Cthulhu, en V.F.



Nightmare Agency est une campagne située à Boston, entre 1927 et 1929 (avec des excursions sympathiques un peu partout dans le monde). 140 pages de texte, 13 scénarios, une cinquantaine de pages d'aides de jeu diverses... Il y a de la matière !

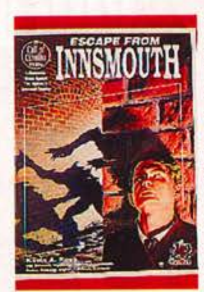
C'est bien écrit et les scénarios sont, pour la plupart, réussis. Il y a des idées pratiques, comme l'index des PNJ ou le lexique argotique « de l'époque » (qui m'a d'ailleurs plutôt semblé être celui de la série noire et des années cinquante).

Toutefois, l'ensemble présente plusieurs caractéristiques inhabituelles dans une campagne AdC. Tout d'abord, elle est entièrement articulée autour de quatre personnages prétirés (et il est très dommage que certaines situations perdent toute raison d'être si on ne les utilise pas). Et puis, le déroulement de l'histoire est d'une redoutable linéarité. A la lecture, on a l'impression d'être plongé dans un bon polar. Mais en jeu ?

Ce supplément, bien que d'une conception fort différente, est au niveau des productions Chaosium.

ESCAPE FROM INNSMOUTH

Pour Call of Cthulhu, en V.O.



Ce cinquième titre de la série du Lovecraft Country décrit la petite ville d'Innsmouth, repaire d'horribles hybrides humains-profonds, ainsi que ses environs.

Comme de coutume, la moitié du supplément est consacrée à l'histoire et à la description de la ville, quartier par quartier. Lieux étranges, PNJ plus ou moins cinglés... Il y a de quoi jouer pendant des années, à condition que vous trouviez des Investigateurs suffisamment courageux pour se risquer à enquêter dans ce qui reste, toutes catégories confondues, l'un des endroits les plus dangereux du globe.

Le premier des deux scénarios proposés est classique, destiné à faire découvrir la ville à vos PJ. En revanche, le second est assez particulier, il dépeint le raid gouvernemental sur la ville. Découpage cinématographique, scènes à grand spectacle... Il ressemble plus à un film de guerre qu'à un scénario de Cthulhu. Mais il doit réserver des émotions ! En prime, quelques mini aventures, d'un format similaire aux Instantanés de CB.

Espérons que la traduction ne tardera pas trop !

Tristan Lhomme

Chez White Wolf, en américain

THE MALEFICIUM

Pour Ars Magica, en V.O.



Ce nouveau supplément est surprenant à plus d'un titre. Les illustrations sont cauchemardesques et le thème de l'ouvrage ne l'est pas moins, l'auteur se proposant de nous faire découvrir l'Enfer et ses peu recommandables habitants. Il ne s'agit pas d'un exutoire facile pour les éventuelles pulsions des joueurs, mais bien de la description mi-réelle (dans l'inconscient collectif médiéval s'entend) mi-imaginaire, d'un lieu quasiment interdit. Après une introduction qui explique le diabolisme (et comment on y vient) et quelques considérations sur les âmes, les esprits et leurs interactions, on rentre rapidement dans le vif du sujet, l'Enfer, le vrai, avec sa géographie, sa population et son organisation. Un plan d'existence qui ne peut servir que de toile de fond, sachant que le seul moyen d'y accéder est de vendre son âme au Diable ! Sulfureux... On poursuit avec un imposant chapitre qui nous dit tout sur les démons (types, caractéristiques), puis nous explique comment les contacter : à ce stade ça commence à ressembler furieusement à du Stormbringer. Un bestiaire horrifiant et quelques bonnes idées de scénarios closent l'ensemble. Un supplément d'une grande qualité, mais à ne pas mettre entre toutes les mains.

THE HIDDEN PATHS : SHAMANS

Pour Ars Magica, en V.O.

Cet ouvrage nous présente un nouveau type de personnage, le chaman, qui regroupe en fait plusieurs types d'individus : les shapechangers, amis des loups-garous ; les dreamers, qui n'ont accès au monde des esprits qu'en sommeil ; et les chamans proprement dits, magiciens à part. Tous vivent en communauté au sein d'une tribu. Les différents chapitres détaillent successivement les différents types de personnages), les particularités des sociétés chamaniques et leurs relations avec le monde extérieur, le Monde des esprits – qui ne sera pas étranger aux joueurs de Werewolf –, le bestiaire de cet univers particulier (fantômes, élémentaires et autres joyeusetés), et quelques trames de scénarios sont esquissées (une – bonne – habitude !).

Question : qu'est-ce que cela a à voir avec l'Ordre d'Hermès et nos bons vieux Magi ? Si plusieurs suggestions sont offertes pour intégrer les chamans dans une saga, elles ne sont pas particulièrement convaincantes, et le « choc » qui résultera immanquablement d'une rencontre entre deux magies et deux mondes si différents nécessitera de la part du MJ un minimum de doigté.

RAGE ACROSS NEW YORK

Pour Werewolf, en V.O.



Ce deuxième supplément pour Werewolf n'est pas l'équivalent de – par exemple – Chicago by Night « façon loup-garou ». New York est avant tout un État, couvert de prairies et de forêts ; quant à la métropole elle-même, elle représente pour les garous le cauchemar ultime. Plus que nulle part ailleurs, la Terre est ici un terrible champ de bataille entre les garous et le Wyrm destructeur. Le deuxième chapitre présente la géographie de New York, avec notamment une carte des sites pollués (nulle fiction, ici) et la description des cinq protectorats garous qui se partagent la région en zones d'influence.

La partie suivante détaille les personnalités les plus influentes de l'État de New York, tribu par tribu. Sont également présentés les vampires, les faeries, et les serviteurs humains du Wyrm, qui ne cesse d'étendre sur la région son influence corruptrice. Ils n'ont pas que des amis, et la guerre qui fait rage entre deux sociétés secrètes new-yorkaises (dont une soutient le Wyrm) pourra donner lieu à de nombreuses aventures. Un supplément indispensable pour commencer à jouer vraiment à Werewolf.

THE PLAYERS GUIDE TO THE SABBAT

Pour Vampire, en V.O.

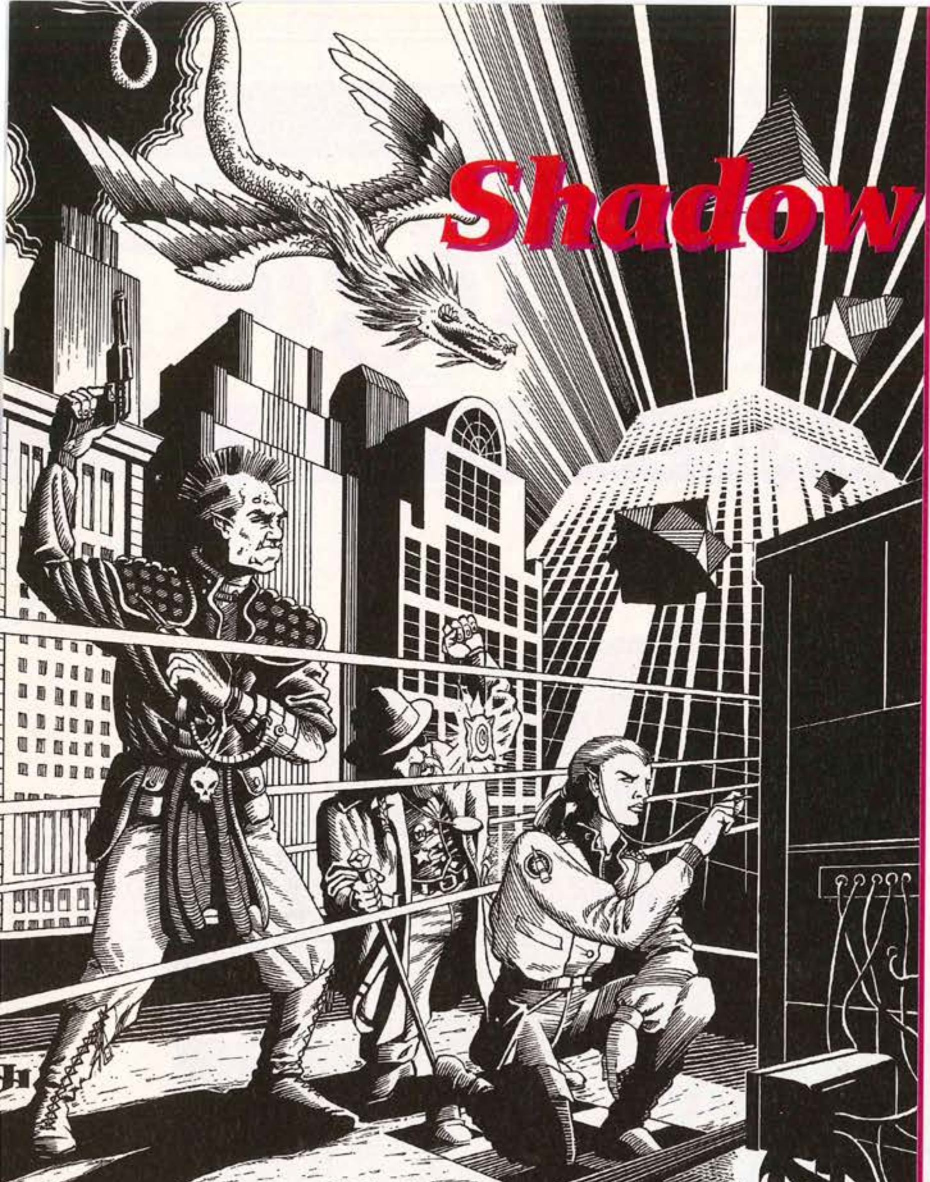


Né des flammes de l'Inquisition, nourri par une haine tenace envers l'ordre établi, la Camarilla et le monde en général, le Sabbat est le recours ultime pour les vampires désabusés, révoltés ou rejetés par les leurs. Ce guide somptueusement illustré, nous le présente de l'intérieur : histoire, coutumes, hiérarchie, etc.

Première constatation, les rumeurs qui concernent cette secte et la façon dont elle est perçue par ceux qui n'en font pas partie n'ont qu'un vague rapport avec la réalité. Le Sabbat est plus un ensemble hétérogène de factions plus ou moins solidaires qui poursuivent un vague but commun : se préparer au réveil des Antédiluviens, qu'ils ne cessent de prophétiser. Pour les incurables optimistes (ou masochistes), le guide explique comment tenter sa chance pour l'admission (ça ne se fait pas tout seul). Des règles spécifiques de création de personnage sont incluses, mais la plus belle idée est celle des Paths of Enlightenment, à mi-chemin entre religion et idéologie... Un très bon supplément, dense et complet.

Fabrice Colin


LE HORS-SÉRIE N° 7
Jeux de Stratégie
EST EN KIOSQUE.
Jeu en encart : La bataille de Marengo ;
Dossiers : Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques et médiévales, Figurines fantastiques, Jeux de pions ;
Compte-rendu de partie : Advanced Third Reich ;
Portrait de famille : La série First Battle ;
Opinions : Les limites de l'invincibilité ;
Portrait d'un jeu : The Emperor Returns ;
Interview : Alexandre Adler ;
Jeux de société : Les jeux antiques, Les jeux de parcours, Deux jeux de cartes, Les cousins du Risk ;
Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune ;
Critique livre : Le Traité des Cinq Roues, Actualités, Le Paradoxe de la Stratégie ;
Magazine : Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu ;
Ludotique : Megafortress et B-17 ;
Nostalgia : War of the Ring, 1870, Nato Division Commander ;
Conseils de jeu : Empires in Arms.
CASUS BELLI
HORS-SÉRIE N° 7
AVRIL 93
Jeux de stratégie
INITIATION AU WARGAME : Marengo le jeu en encart
RES PUBLICA ROMANA : Lutte de pouvoir dans la Rome républicaine
Étude de cas LA FRANCE PEUT-ELLE GAGNER EN 1940 ?
BATAILLES ANTIQUES ET MÉDIÉVALES Jouez-les avec des figurines
ET QUARTO, ABALONE, GYGÈS...
M 2159 - 7 H - 49,00 F - RD
360 FB - 14 FS - 7,95 $ can
Le prochain hors-série Spécial scénarios paraîtra le 16 juin.



Shadowrun

A sa sortie, en 89, *Shadowrun* n'était qu'un jeu parmi d'autres, un titre marginal dans la lignée cyberpunk. Depuis, il a fait sa place et même plus : il joue dans la cour des grands et fait partie des jeux locomotives actuels, entre autres grâce à sa cohorte de suppléments. Et la qualité de la version française de la seconde édition américaine va encore asseoir son succès.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous cherchez des univers insolites.



Si vous aimez les belles mécaniques de jeu.



Si une belle présentation prime.



Si vous aimez les mêmes jeux que Croc.



Si vous aimez les jeux à la Croc.

Autant vous le dire tout de suite, je pense que *Shadowrun* est le jeu *cross-over*[1] le plus réussi à nos jours. Les Américains se sont spécialisés dans ces jeux fourre-tout où on retrouve du cyberpunk, de la magie, des monstres, tout cela dans un background bâclé (Torg, Rifts, Dreampark, etc.). Mais *Shadowrun* est différent. Même si cela n'est pas vraiment évident en feuilletant le jeu de base ou certaines extensions, ce jeu a une âme. Les éléments qui semblent inclus dans le jeu comme des arguments de vente (elfes, nains, gros flingues, prothèses cybernétiques) ont tous une raison d'être. Mais lisez plutôt...

Petite chronologie à l'intention des nouveaux venus

1990. Les mégacorporations sont de plus en plus puissantes, supplantant même quelquefois les gouvernements de certains pays. En 1999, un décret permet aux mégacorpo d'avoir leurs propres armées. Même si les États conservent des armées assez puissantes, les mégacorporations engagent souvent les mercenaires les plus chers et mettent au point un armement de plus en plus efficace.

2011. Le monde *s'éveille*. En fait, la magie qui était inopérante depuis un bon bout de temps, est de nouveau une énergie qui peut être contrôlée et utilisée par les sorciers et les chamans. La magie a toujours existé, mais désormais, au lieu d'être considérée comme une pseudoscience par les scientifiques, elle est devenue une force avec laquelle il faut compter.

2018. Les Indiens d'Amérique, utilisant leur puissance magique et leurs contacts avec le plan des esprits, réussissent à négocier avec le gouvernement des États-Unis la création de nations indiennes indépendantes. Elles occupent le tiers du pays (en particulier l'Ouest et le Centre). Ces transformations ne s'opèrent pas sans heurts et certains Blancs en gardent une haine pour ces chamans venus d'un autre âge.

2021. Un être humain sur dix se transforme en créature horrible. C'est la gobelinisation. Ces humains en meurent pour la plupart mais quelques-uns survivent : ce sont les premiers orks et les premiers trolls. Désormais, à la puberté, une faible partie de la population humaine se transformera en ork ou en troll, créant ainsi une race à part de créatures résistantes, laides et terriblement perturbées par leur état physique. Des elfes et des nains naissent également de parents humains. Ces enfants différents ne sont pas aussi choqués que les orks et les trolls, principalement parce qu'ils ne sont pas aussi rejetés que ces derniers mais aussi parce qu'ils sont habitués dès leur naissance à leur état de « métahumains » (néologisme englobant les quatre races non humaines).

2025. La magie est officiellement reconnue comme une science par les plus grandes universités mondiales. Elle sort enfin du ghetto dans lequel elle était confinée.

2029. Les premiers terminaux cybernétiques qui permettent de percevoir les réseaux informatiques « de l'intérieur » sont mis au point par la firme Fuchi (Japon). Le 28 février 2029, un virus d'une puissance inégalée attaque tous les systèmes informatiques du monde. Une équipe de programmeurs utilise des cyberterminaux pour le détruire. Quatre de ces héros meurent durant le « combat ». Les informaticiens comprennent alors que leur métier ne sera plus jamais comme avant. Certains programmes (appelés Contre-mesures d'Intrusion noire par la suite) peuvent causer des dommages au cerveau des informaticiens en « voyage intérieur ». La Grille (le monde virtuel formé par tous les terminaux mondiaux) se développe et s'étend. Les CI deviennent de plus en plus communes (mais les CI noires restent rares et même interdites dans certains pays).

2034. Les États du sud des États-Unis font sécession et forment les États Américains Confédérés. Ce qui reste des États-Unis blancs changent de nom. Ils deviennent les États-Unis Canadiens et Américains. Les nations indiennes accueillent les métahumains dans un territoire à l'ouest du pays, appelé Tir-Tairngire. Quelques temps plus tard, une force métahumaine dirigée par trois dragons (certains animaux sont eux aussi éveil-

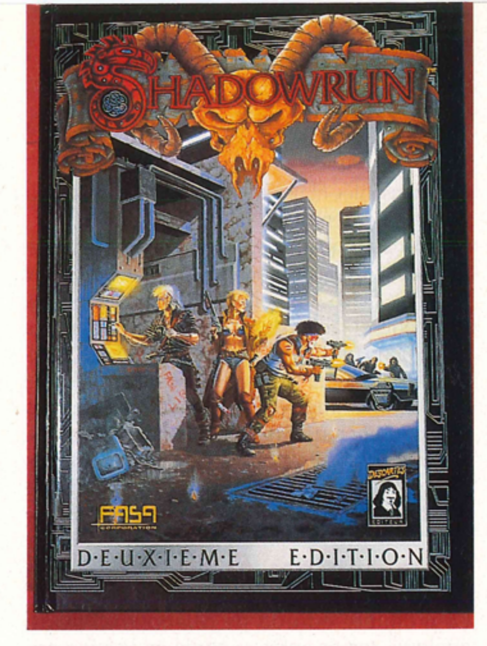
lés… dont les plus prestigieux : les dragons) prend le contrôle du bassin de l'Amazonie. Le nouveau gouvernement aztlan annexe le Mexique et une petite partie des États du sud.
2039. La nuit de la fureur. A Seattle, une attaque raciste contre des métahumains cause des centaines de morts parmi cette frange de la population. Les groupes racistes du monde entier ne font plus la différence entre les Blancs, les Jaunes ou les Noirs mais luttent activement contre ces nouveaux « sous-humains ». En réponse, les non-humains les plus violents fondent leurs propres organisations terroristes.
2053. Les êtres humains, qui ont voulu enrayer la concurrence provenant de ces nouvelles races, utilisent des implants cybernétiques pour devenir plus forts, plus rapides et plus intelligents. Les mégacorporations ont quasiment supplanté tous les gouvernements. Elles se livrent quelquefois des guerres ouvertes mais préfèrent le plus souvent utiliser des individus qui ont mauvaise réputation, des mercenaires aux mains sales, des magiciens dévorés par la soif de connaissance, ou d'anciens agents corporatistes trop anarchistes pour pointer tous les matins. Ces individus sont efficaces, discrets et, surtout, jetables à souhait. Vous êtes l'un d'entre eux : un shadowrunner.

Les personnages

Dans *Shadowrun*, vous incarnez un mercenaire, un truand, un pion que les corporations utilisent comme bon leur semble et qui tente de tirer son épingle du jeu. Vous devez en permanence rester sur vos gardes. Vous ne devez jamais faire confiance à un agent corporatiste et surtout ne jamais faire d'affaires avec un dragon. Vous pouvez être un magicien qui considère la magie comme une science et qui passe de longs moments à apprendre par cœur des formules longues et fastidieuses. Vous pouvez être chaman, utilisant les esprits pour faire votre sale boulot ou vous défendre. Vous pouvez aussi être un samouraï des rues, bourré de prothèses cybernétiques, un vrai fauve dans la jungle urbaine. Vous pouvez aussi incarner un decker, un pirate informatique qui risque sa vie à chaque fichier subtilisé et qui ne devra faire confiance qu'à sa rapidité d'esprit et à la puissance de son cyberterminal. Il existe aussi les interfacés qui insufflent la vie à leur véhicule (un peu comme les deckers dans leur ordinateur) et qui sentent le goudron sous leurs roues et le vent sur leur carrosserie. Il y a aussi les rockers qui se font engager pour trouver l'inspiration dans l'excitation des missions, ou les chefs de gang qui ne recherchent que l'argent facile même s'il faut se salir mains.

Les scénarios

Votre mission est le plus souvent un vol dans une mégacorporation concurrente mais rien n'empêche votre employeur de vous confier le soin d'éliminer un adversaire trop coriace, de poser des bombes ou de kidnapper un ennemi. Il vous faudra aussi quelquefois être de l'autre côté, pour protéger une star du rock ou un scientifique génial. Vous serez même confrontés à d'autres exécuteurs des basses œuvres qui n'ont rien contre vous, si ce n'est que vous êtes entre eux



et leur cible. Pour tout cela vous serez payés cher, en nuyens (monnaie générique en cours dans votre ville de départ : Seattle, sur la côte Ouest des États-Unis), mais il se peut aussi que vous ne soyez qu'un pion parmi d'autres et que la corporation vous élimine pour ne pas laisser de traces. Elle peut aussi vous trahir, engager des tueurs pour vous faire taire. Personne n'a jamais dit que ce serait facile. Vous devrez vivre vite et mourir jeune. Comme disait un petit bonhomme verdâtre dont j'ai oublié le nom : « Par la guerre, personne ne devient grand. »

Les alliés

Ne croyez pas que vous êtes seuls dans cet univers de plus en plus noir. Vous disposez de contacts divers et variés (un chirurgien qui vous soignera, que vous crachiez du sang ou de l'huile de vidange ; une journaliste qui osera publier les magouilles d'une corporation qui vient de vous trahir ; ou un gang de motards qui sera toujours prêt à foutre la merde pour faire diversion), d'un matériel dont les soldats corporatistes ne disposent pas (armes automatiques, mitrailleuses sur support gyroscopique, lance-missiles, véhicules blindés anti-grav, etc.) et de prothèses cybernétiques du dernier cri (vous pourrez prendre une rafale en plein ventre sans risques, vous serez capables de vous câbler à vos armes et à votre véhicule). La Matrice où les pirates informatiques règnent en maîtres sera un véritable puits de renseignements où vous pourrez piocher à loisir. La magie, bien utilisée, vous permettra plus encore, et vous donnera ce petit je-ne-sais-quoi qui fera de votre équipe l'une des plus réputées de la ville. Mais comme toujours, je vous conseille de ne faire confiance qu'à ce que vous avez sous les yeux et de préparer tous vos mouvements avec soin. Vous êtes peut-être rapides mais vous ne courrez jamais plus vite qu'une balle !

La cerise sur le gâteau

Le monde où se déroulent les aventures est rendu bien étrange par toute cette magie qui filtre peu à peu de tous les êtres vivants. Et cela reste valable quoi que fassent les personnages. Rencontrer un gang motorisé sur une route n'est pas une partie de plaisir, mais cela devient un cauchemar lorsqu'il s'agit de vampires. Les chiens de garde sont une plaie pour les shadowrunners mais que dire alors des basilics et autres cocatrix. Traiter avec un chef yakuza est un art difficile, mais c'est encore plus dur lorsqu'il s'agit d'un dragon oriental. Ce compromis entre technologie et magie fait que l'ambiance de *Shadowrun* est vraiment différente et c'est peut-être pour cela que je l'aime tant (et que les fans purs et durs de cyberpunk le détestent).

Le système

Le système de jeu de *Shadowrun* utilise des dés à six faces d'une façon qui n'est pas sans rappeler celui de *Vampire*, à ceci près que la première édition de *Shadowrun* est parue quelques années avant le jeu de White Wolf. Pour résumer : le joueur jette autant de dés que sa valeur dans le talent ou la caractéristique utilisé et chaque dé doit obtenir une certaine valeur pour être considéré comme un succès. Plus vous faites de succès, plus votre réussite est grande.
Un exemple :
Polo Torrero tire avec son Uzi interfacé sur Junior, un ork quelque peu malveillant. Sa compétence en Uzi III est de 9 et il doit obtenir des 3 pour réussir (il est à distance moyenne). Le joueur jette 9 dés et tente d'obtenir, avec chaque dé, un résultat supérieur ou égal à 3. Les dés indiquent 1, 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 5. Polo Torrero a donc obtenu 6 succès et touche mortellement sa cible.
Ajoutons à cela un système très efficace de réserve de dés qui permet au personnage de modifier légèrement ses chances de survie tout au long d'un tour de combat. C'est cette règle précise qui rendait la première édition du jeu quelque peu décevante et qui m'avait dégoûté de le faire jouer. Désormais, les restrictions apportées aux réserves de dés font que le système de jeu de *Shadowrun* est l'un des meilleurs du marché (bien au-dessus de celui des autres jeux cyberpunks).
Prenons par exemple notre héros Polo Torrero. Il dispose d'une réserve de combat de 6 dés. A chaque action il peut dépenser ces 6 dés pour n'importe quelle action ayant trait au combat. S'il les rajoute à sa compétence de tir, on estime qu'il reste droit comme un piquet et qu'il vise sa cible avec précision. S'il place ces 6 dés pour tenter d'esquiver les balles, on estime qu'il reste parfaitement mobile et libre de ses actions. Bien évidemment, il peut partager les dés entre l'attaque et la (ou les) défense(s).
Les possibilités offertes sont énormes, d'autant que certains personnages disposent en plus de réserves pour la conduite, pour la Matrice et, bien sûr, pour la magie.
Un autre point fort de *Shadowrun* est son système de magie. Les sorts et les quelques créatures que l'on peut invoquer (élémentaux pour les magiciens, esprits pour les chamans) ne sont pas en eux-mêmes très originaux mais c'est la façon de lancer les sorts qui est remarquable. Chaque fois qu'un magicien essaye d'utiliser la magie, il ne sait pas si tout va se passer pour le mieux ou s'il va accuser rudement la fatigue (quelquefois au-delà du raisonnable, jusqu'à l'évanouissement) et surtout quels seront les effets exacts du sort. La magie reste donc contrôlable mais elle est suffisamment aléatoire pour que les magiciens, plus encore que les autres, soient toujours sur le fil du rasoir. ▷

Côté Matrice, on retrouve tous les poncifs du genre, aussi clair et rapide que cela peut l'être (c'est-à-dire pas assez). Un personnage decker devra connaître les règles de Matrice sur le bout des doigts pour ne pas retarder le reste du groupe qui se tourne les pouces pendant ce temps-là. C'est un des gros défauts de la Matrice. Mais c'est valable pour tous les jeux de ce type.
Pour ce qui est des petits plus bien sympathiques qui ajoutent de la vie au système, citons des règles de conduite et de combat motorisés très jouables et très rapides à mettre en œuvre, de très utiles esprits invoqués par les chamans et le voyage astral qui donnera une nouvelle dimension à vos personnages (c'est le cas de le dire).

INVENTORIUM

Shadowrun, 2e édition
Version française : Descartes Editeur, sous licence Fasa.
Présentation : couverture cartonnée, 296 pages dont 32 planches couleur, trois cartes : l'Amérique du Nord (couleur), les environs de Seattle (n&b), Seattle et le Nord-Ouest pacifique (n&b).
Prix : 249 F.

Les défauts

Franchement, ils ne sont pas nombreux. Grand nostalgique de *Donjons et Dragons* devant l'Éternel, je regrette que les objets magiques ne soient pas plus variés (que des accessoires pour magiciens et pas assez délirants à mon goût). J'aurais aussi aimé trouver plus tôt une description plus précise du royaume éveillé de Tir-Tairngire (mon souhait sera exaucé d'ici quelques mois). J'aurais aussi, mais là je sais, je suis difficile, aimé savoir parler allemand pour pouvoir apprécier le supplément en langue originale sorti depuis peu et qui décrit le pays de nos amis teutons.

Les suppléments

Même si quelques chapitres des règles de base survolent certains points importants, une véritable mine de suppléments, tous excellents, vient combler les vides.
Le *Street Samouraï Catalog*[2] fournit un catalogue d'armes tandis que *Shadowtech* permet d'utiliser de nouvelles prothèses (ainsi que des Biowares). *Rigger Black Book* permet aux interfacés de bricoler à outrance leurs véhicules. *The Grimoire* (voir Têtes d'affiche) offre de multiples possibilités aux magiciens. *Virtual Realities* augmente le réalisme de la Matrice et permet aux deckers de bricoler leurs consoles et leurs programmes. *Shadowbeat* contient des renseignements importants pour les rock stars, les journalistes et les sportifs professionnels. *Native American Nations 1* et *2* ouvrent les portes des territoires indiens, *London Sourcebook* celles de l'Angleterre toute entière et *The Neo-Anarchist Guide to North America* celles des CAS. *Seattle Sourcebook* – indispensable – propose une visite guidée de votre bonne vieille ville d'origine. Reste ensuite *Sprawl Sites, Downtown Militarized Zone, Paranormal Animals of North America, Paranormal Animals of Europe, The Universal Brotherhood* et *The Neo-Anarchist Guide to Real Life* qui ne sont pas indispensables mais qui ajoutent encore un peu de vie à l'ensemble.
Les scénarios quant à eux vont du très médiocre *DNA/DOA* (par le cocréateur de *Donjons et Dragons*, Dave Arneson, livré avec périple dans les égouts et tables de monstres errants) au très bon *Imago* (de l'Anglais Carl Sargent, déjà auteur du majestueux *Power Behind the Throne* pour *Warhammer* JdR). La moyenne étant très au-dessus du reste des productions américaines. Sachez aussi que vous n'en manquerez pas puisqu'il en existe déjà une bonne douzaine (dont une superbe campagne : *Harlequin*).

La version française

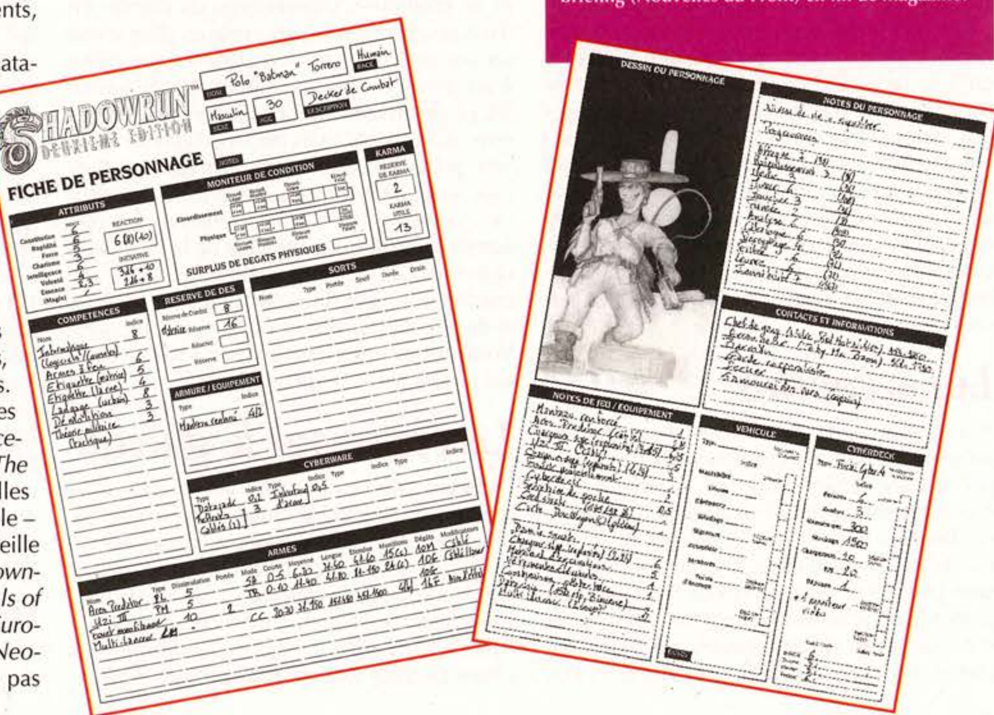
La première édition de *Shadowrun* avait, quelques temps après sa sortie en version originale, été massacrée par une traduction française ridicule. Pour la deuxième édition, le traducteur s'en est beaucoup mieux sorti. J'aurais aimé trouvé un peu moins de francisation des termes techniques et informatique mais je dois être trop imprégné de l'édition originale pour être bon juge. Côté bugs, tout est presque parfait, les derniers errata américains ayant été inclus dans les règles françaises[3].
Reste un problème dont l'éditeur ou le traducteur français ne sont pas responsables mais qui m'énerve très légèrement (pour ne pas dire plus). Après trois rééditions corrigées et une nouvelle édition, les Américains ont encore laissé nombre d'erreurs dans les règles. Les Français auraient pu les corriger...
Un exemple : Les prix des armes sont différents selon que l'on consulte leur description ou les tables de résumé à la fin des règles. Le fusil à pompe Defiance T-250 coûte 1400 nuyens dans le tableau et seulement 500 dans les règles. Et c'est la même chose pour de nombreuses autres. Pas très grave mais légèrement énervant surtout pour un jeu de cet « âge » et qui vient de bénéficier d'une nouvelle édition. Quant aux armes de véhicules (autocanons, canons à eau et lance-missiles), leurs caractéristiques ne sont pas complètes, mais cela ne semble gêner personne.
Mais je ne cracherai pas dans la soupe. Même si l'anglais me semble la langue du cyberpunk par excellence, la version française permet d'entrer dans ce monde magique, que vous soyez fâchés ou pas avec la langue de Shakespeare. Pour finir, et pour rire entre amis, je vous laisse avec deux paragraphes traduits. Le premier vient de l'exécrable première traduction, le deuxième de la nouvelle. *Enjoy* ! Et comparez.
— L'idiot pensait qu'on avait nettoyé la ligne de mire pour leurs missiles. Il a payé pour sa stupidité. Et ça a coûté à la compagnie deux mil pour ce panzer. Oldfield ne pouvait jamais le faire filer sur ce chemin comme l'aurait fait un embroché. J'ai annulé la batterie de fusées d'une petite secousse de mon muscle déclencheur et j'ai foncé avec ma tortue dans leurs équipes de sécurité.
— L'idiot pensait que nous avions nettoyé la ligne de tir pour ses missiles. Il a payé cher sa stupidité. Ça coûte à la compagnie deux millions pour ce panzer. Oldfield n'aurait jamais pu faire glisser son engin le long du chemin comme un interfacé en est capable. J'ai annulé le lancer de rocket d'une détente de mon bon vieux muscle déclencheur puis j'ai lancé ma tortue à fond la caisse à travers leurs équipes de sécu, tout en brouillant leurs ordres avant qu'ils ne puissent s'attaquer au convoi. ■

Croc
illustration : Jim Nelson
illustration de la fiche : Ludal

1) Mélange des genres.
2) Existe en version française (Hexagonal).
3) La majeure partie de ces errata provenaient de remarques que le traducteur français avait porté à la connaissance de l'éditeur américain (NDLR).

En direct

Croc et Didier Guiserix ayant intercepté Tom Dowd au détour d'un stand du Salon des jeux de réflexion, celui-ci a donné sans résister des éclaircissements sur les points litigieux. Reportez-vous à la rubrique Debriefing (Nouvelles du Front) en fin de magazine.







S H O P P I N G

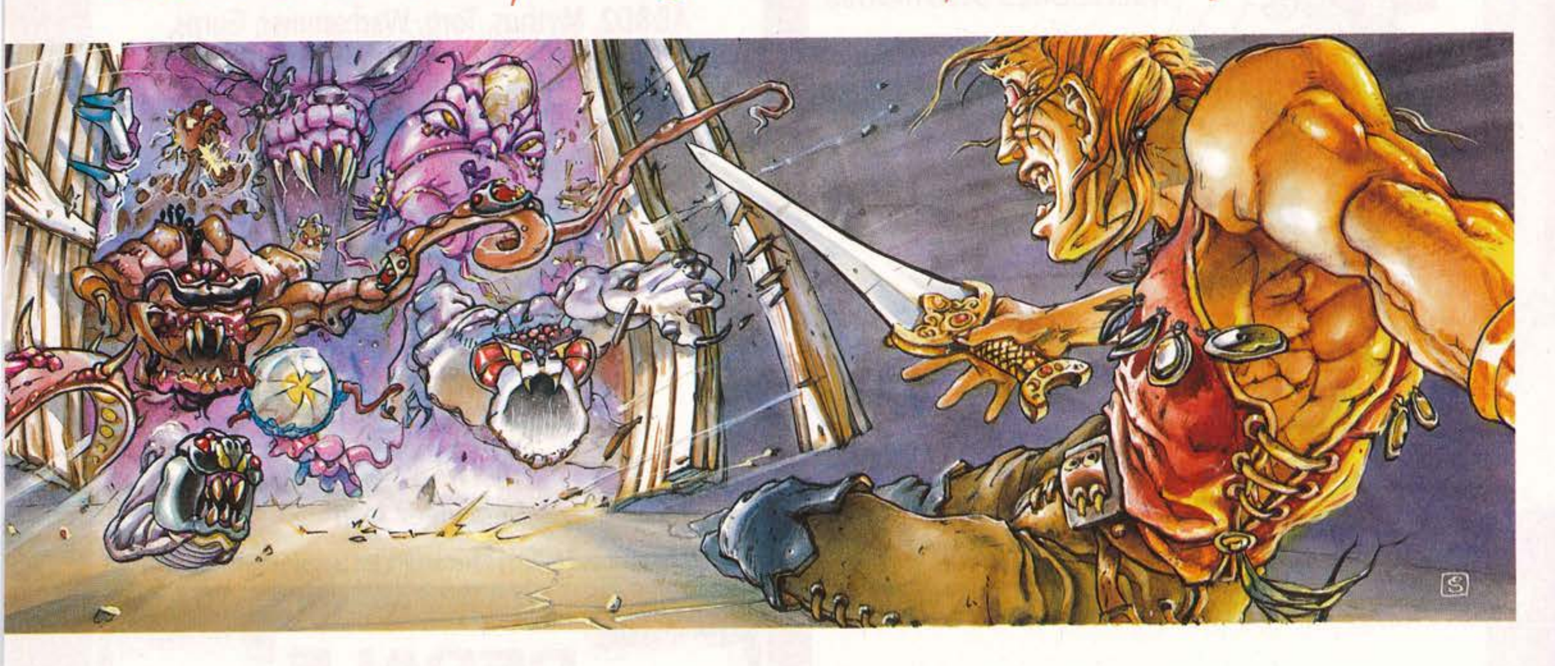




BELLISSIMO

Advanced Dungeons & Dragons 2

La version française enfin complète



Un peu d'histoire

Le temps passe, et *AD&D* a beau être le jeu le plus joué au monde, il y a de plus en plus de gens qui pratiquent le jeu de rôle sans même avoir la moindre idée de ce qu'est ce jeu (c'est le cas de certains de nos collaborateurs, à Casus Belli). Il faut donc savoir qu'au début du jeu de rôle (1974), il y eut *Dungeons & Dragons* (*D&D*), un jeu d'exploration de sombres couloirs, où tous les mécanismes du jeu de rôle étaient déjà présents. Par la suite, *D&D* évolua de son côté tandis qu'une version un peu différente des mêmes règles voyait le jour : *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*). Quelques années encore plus tard (en 1989) nous eûmes droit à la deuxième édition de ce jeu, qui est celle jouée actuellement de par le monde, et la seule disponible. Les lecteurs intéressés par les différences entre *AD&D*1 et *AD&D2* pourront se reporter au CB n° 50.

Déjà un jeu générique

Le système *AD&D* se compose principalement de trois livres. Le *Manuel des Joueurs*, qui fournit toutes les règles de création et de gestion des personnages (y compris les règles de combat). Le *Guide du Maître*, qui précise les informations accessibles au meneur de jeu (que l'on nomme ici Maître de Donjon). Le *Bestiaire monstrueux*, qui est un recueil de monstres et de créatures destinés à rencontrer les personnages lors des séances de jeu. Il existe d'autres produits, mais ce sont tous des compléments. Il s'agit donc d'un système de jeu générique pour toutes sortes d'univers médiéval-fantastique. L'éditeur, TSR, va même plus loin puisqu'avec le même système, il propose des univers de science-fiction (*Gamma World*) ou de science fantasy (*SpellJammer*). Malgré toutes les limitations que les « vieux » joueurs trouvent à *AD&D*, une grande part de son succès provient justement de son manque de toile de fond. Quand on achète *Stormbringer*, *Star Wars*, *James Bond* ou *Warhammer*, on sait dans quel monde on va jouer (ce qui a aussi de grands avantages). Dans *AD&D*, tout est possible (le meilleur et le pire).

On l'aura attendue cette version française du jeu de rôle le plus joué au monde ! Après la révolution qu'avait provoquée aux États-Unis la parution en 1989 de la deuxième édition d'AD&D, il aura fallu deux ans pour avoir Le *Manuel des Joueurs*, suivi plusieurs mois après du Guide de Maître, et enfin, quatre ans plus tard, maintenant donc... le *Bestiaire monstrueux*.

Genèse

Commençons par le *Manuel des Joueurs*, et étudions les possibilités offertes à votre personnage. Certaines notions vous sembleront évidentes si vous jouez à d'autres jeux de rôle, mais n'oubliez pas que souvent elles ont été justement inventées pour *D&D* et *AD&D*.
Le personnage est tout d'abord défini par six caractéristiques (nommées Traits dans *AD&D2*) : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme ; variant entre 3 et 18 (tirées au hasard avec trois dés à six faces). Suivant la valeur du Trait, divers avantages ou inconvénients sont conférés (modification des points de vie, initiative accrue, bonus de sort). Il faut ensuite choisir une race (Humain, Elfe, Nain, Gnome, Petite-Gens – l'équivalent des Hobbits de Tolkien –, Demi-Elfe) et une classe de personnage. Cette classe fait partie d'une de ces quatre grandes familles : Combattant, Magicien, Prêtre ou Roublard ; qui ont chacune des caractéristiques propres et qui elles-mêmes se divisent en plusieurs classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Clerc, Druide, Mage, Illusionniste, Voleur, Barde, etc. En fonction de la race et des traits, certaines classes peuvent être inaccessibles. Les humains ont plus de choix, mais les autres races peuvent pratiquer deux classes en même temps. Puis, il faut choisir l'alignement, c'est-à-dire la philosophie générale du comportement de votre personnage. Il y a deux choix à faire : Loi, Neutralité ou Chaos ; puis Bien, Neutralité ou Mal. Ce qui donne neuf combinaisons possibles. Cer-

Le Bestiaire monstrueux est arrivé. Ceux qui jouent en français vont enfin avoir de quoi nourrir leurs aventuriers !



A qui s'adresse ce jeu ?


Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.


Si vous jouez souvent.


Si vous préférez les systèmes éprouvés.


Si jouer est plus important que tenir un rôle.

taines classes de personnage ont des alignements obligatoires (ainsi le Paladin doit obligatoirement choisir la Loi et le Bien).

Enfin, et c'est le plus gros changement entre les deux éditions d'*AD&D*, vous pourrez choisir des compétences. Celles-ci vont de l'orientation en forêt à la confection d'armures, en passant par la ventriloquie.

Il suffit ensuite de choisir l'équipement de votre personnage, ses sorts (s'il en possède) et vogue la galère...

Les tables de la loi

Une fois tout cela posé, comment ça marche ? De façon très simple, comme dans tous les jeux de rôle. Le Maître du Donjon raconte l'histoire, et les personnages interviennent par le dialogue ; les situations nécessitant arbitrage étant résolues par les règles, grâce en général, à des jets de dés.

La situation la plus courante d'utilisation des règles est le combat. La procédure est simple : on teste lequel des deux camps a l'initiative (par des lancers de dés) et dans quel ordre les combattants vont agir. En général, chacun a droit à une action par round de combat. Les magiciens et les prêtres lancent leur sort (c'est automatique, mais les victimes ont droit à un jet de sauvegarde pour ne pas succomber à ses effets). Quant aux guerriers (et assimilés), ils font un rapide calcul entre deux valeurs et lancent un dé à 20 faces pour savoir s'ils touchent leur cible. Auquel cas ils relancent des dés (dépendant de leur arme) pour connaître les dégâts occasionnés. Les deux valeurs précédemment citées sont le TACO (valeur pour Toucher une Armure Classe 0) et la Classe d'Armure (une valeur qui varie de -10 à 10, indiquant le degré de protection de l'armure de l'adversaire).

Les lanceurs de sorts ont droit à un certain nombre de sortilèges par jour, qui sont « oubliés » après avoir été lancés, et qui doivent donc être réappris.

Pour les compétences, elles dépendent d'un Trait. Par exemple, Tissage est égal à Intelligence -1. Un personnage qui a 14 en Intelligence et qui veut faire une chemise (très utile en expédition !) lance un dé à 20 faces. S'il fait 13 ou moins, il a réussi à réaliser une jolie liquette (en prenant le temps nécessaire bien sûr).

Après la bataille

Ce qui a fait le succès et la particularité de ce jeu, c'est la notion de niveaux et de points d'expérience. En effet, à sa création le personnage est faible, il possède peu de capacités. Par contre, à la fin de chaque aventure, il va « gagner » des points d'expérience, qu'il additionne à ceux précédemment acquis. À chaque fois qu'il atteint un certain palier (qui dépend de sa classe de personnage), il monte de niveau. C'est-à-dire qu'il gagne des points de vie, des capacités de combat, de magie, etc. Dans la première version d'*AD&D*, on gagnait des points d'expérience en fonction des monstres qu'on avait tués et des trésors qu'on avait trouvés. Depuis, on peut aussi en gagner en jouant correctement sa classe de personnage et son alignement. Cette notion de niveaux pousse les joueurs à faire de nombreuses aventures, pour devenir plus puissants, et donc ensuite affronter des périls encore plus grands.

C'est pas un jeu informatique, ah, ok ok ok !

Après cette description du jeu, si vous n'avez jamais pratiqué les « vrais » jeux de rôle, vous allez vous dire que tout cela vous semble quand même bien familier, pourvu que vous ayez un ordinateur dans votre entourage. En effet, lorsque les créateurs de jeux informatiques ont voulu créer des jeux d'aventure, ils se sont naturellement tournés vers le plus connu des jeux de rôle et lui ont emprunté bon nombre de ses principes de simulation. Alors bien sûr, ces jeux s'appellent maintenant aussi jeux de rôle, ce qui entretient la confusion. Disons que le jeu informatique c'est un peu comme les voitures électriques, avec un circuit et des rails. Ça peut être superbe, passionnant même, mais ce n'est quand même pas tout à fait les sensations que l'on a en Formule 1.

Tactique ou jeu de rôle ?

Si les règles de base d'*AD&D* sont très simples et peu nombreuses, on se demande pourquoi les livres sont si gros. C'est qu'en fait tous les aspects du jeu sont couverts, de l'empoisonnement par la salsepareille à l'incendie de la tour infernale du méchant magicien. Comme ces situations n'arrivent pas tous les jours, cela fait plein de pages que l'on ne lit pas, mais dont on est bien content de savoir qu'elles sont là, pour le cas où. Quant aux sortilèges (qu'ils soient de prêtre ou de magicien), leur description prend un volume très important, mais comme le meneur de jeu et les joueurs ne les découvrent qu'au fur et à mesure, l'apprentissage se fait en douceur.

Finalement, on se retrouve avec un jeu où chaque participant a des capacités bien particulières et complémentaires. Et où le but premier était de parcourir des souterrains (les « dungeons ») à la recherche d'aventure, de monstres, de trésors et de nouvelles sources de connaissance. Rapidement, des tactiques ont été élaborées afin d'optimiser les explorations. En général un voleur en avant pour détecter les pièges, suivi du guerrier et du clerc prêts à combattre ; le magicien, protégé à l'arrière, se préparant à lancer des sorts offensifs ou défensifs. De même, suivant les temps de concentration, les effets divers, le magicien aura tendance à choisir tel sort plutôt qu'un autre, à les combiner, etc. Finalement, *AD&D* a très souvent été joué comme un jeu de société plutôt que comme un jeu de rôle. La notion d'interaction entre personnages tout d'abord, puis entre personnages-joueurs et personnages non-joueurs venant progressivement par la suite, jusqu'à prendre la part la plus importante du jeu.

En français

Pour l'instant, peu de produits sont disponibles en français. Le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et Le *Bestiaire monstrueux* ont été traduits semble-t-il par des Canadiens. Il s'agit de traductions très correctes au mot à mot mais qui donnent une étrange impression d'à peu près. Souhaitons que nos jeunes têtes blondes n'apprennent pas à écrire le français comme dans ces livres de règles.

● Pour la petite histoire, la traduction du **Manuel des Joueurs** est la troisième en français. La première était celle de la 1re édition. Le parti pris avait été de donner un côté mystérieux à la magie en retrouvant des racines latines. C'était sans doute plus sympathique mais le succès fut mitigé. Une édition éphémère, traduite par Michel Pagel, a été disponible, en noir et blanc. Les termes étaient redevenus plus « normaux », le français correct et un effort avait été fait pour expliquer les points de règle délicats. Les termes techniques avait été choisis pour correspondre à ceux employés par le plus grand nombre de joueurs. Ainsi « saving throw » avait été traduit par jet de protection. Dorénavant c'est jet de sauvegarde.

● Rien à dire sur le **Guide du Maître,** il reprend les mêmes termes que ceux du *Manuel des Joueurs*, et a sans doute été réalisé dans la foulée.

● **Le Bestiaire monstrueux** est la compilation des deux premiers *Monster Compendium*, sous la forme d'un livre rigide. Ce que les Européens semblent préférer à celle d'origine : un classeur. La réalisation du produit est correcte. Une ▷

bonne idée a été de confier tous les dessins à un même illustrateur, afin d'avoir une unité de ton. Dommage que celui-ci ait un style plus parodique que réaliste (c'est le même qui dessinait dans Paranoïa). Le texte est correct, sans plus. Par contre, il manque 14 pages d'annexes dont on a besoin (depuis deux ans) pour certains sorts du *Manuel des Joueurs*, ou pour créer des aventures où les monstres sont cohérents. Il semble que TSR n'envisage pas pour l'instant de rectifier cette erreur, et attende que le tirage soit épuisé pour ajouter ces annexes. En attendant *Dragon Magazine* va publier, en deux fois, les annexes (dans ses numéros de juin et septembre) afin que les joueurs puissent les découper ou les photocopier.

INVENTORIUM

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition, en version française
Editeur : TSR

- *Manuel des Joueurs* : couverture rigide en couleur, intérieur noir et blanc, 290 pages.
- *Guide du Maître* : couverture rigide en couleur, intérieur noir et blanc, quelques illustrations en couleur, 224 pages.
- *Bestiaire monstrueux* : couverture rigide en couleur, intérieur noir et blanc, quelques illustrations en couleur, 304 pages.

● **L'écran du Maître de Donjon** sert comme il se doit de paravent et de récapitulatif des règles. Il est malheureusement paru au moment où les Américains avaient oublié qu'un écran doit aussi être joli et avoir toutes les tables du côté du meneur de jeu. (TSR n'a pas été la seule compagnie dans ce cas, Star Wars a eu droit également à sa part d'horreurs.) Les **Feuilles-dossiers pour Personnages** est un paquet de feuilles prêtes à remplir. Actuellement, *AD&D* est le seul jeu à ma connaissance où la feuille de personnage n'est pas incluse directement dans les livres de règles.

● **Mythes et Légendes**. C'est, avec le *Manuel des Psioniques*, le supplément le mieux traduit de la gamme. Enfin on lit du français correct (1) ! *Mythes et Légendes* est utile au Maître de Donjon qui a du mal à créer un panthéon original pour les personnages prêtres. Le contenu est bien plus intéressant et donne plus d'idées de jeu que dans l'édition précédente (*Deities & Demigods*) qui se contentait d'être un recueil de super monstres.

● **Le Manuel des Psioniques**. A priori, c'est un supplément inutile. Il décrit une nouvelle classe de personnage, le Psioniste, et de nouveaux pouvoirs (télépathie, précognition, télékinésie, etc.). Les possibilités de jeu d'*AD&D* sont suffisamment vastes sans avoir à en rajouter. En fait, ce supplément a été traduit car il est indispensable pour jouer dans l'univers de Dark Sun. Et *Dark Sun* aurait dû être en vente, en français, depuis quelques mois déjà.

● **Les Royaumes oubliés**. Comme les livres de règles ne contiennent ni univers ni scénarios, TSR en propose à part. Un des plus « classiques » est Forgotten Realms. La boîte est assez utile, mais a été conçue pour la première édition d'*AD&D* (il faut donc faire les changements en conséquence), et depuis, a été complètement revue aux États-Unis.

● **Les incunables**. En faisant les boutiques, ou en lisant les petites annonces, vous pourrez trouver de nombreux scénarios pour *D&D* ou *AD&D* en français. Ils datent tous de la 1re édition, mais sont aisément transformables.

En anglais

En attendant d'avoir de nouveaux suppléments en français (2), le nombre de suppléments régulièrement proposés par TSR est impressionnant, presque un par mois par gamme de produits. Voici donc une rapide description de chacune de ces lignes, pour vous faire une petite opinion. Chaque gamme propose en général une ou plusieurs boîtes qui décrivent l'univers, plus des scénarios afin d'y jouer.

● **GreyHawk**. C'était l'univers de référence d'*AD&D*, celui dans lequel Gary Gygax faisait jouer ses amis. La boîte de base qui décrivait l'univers n'est plus disponible. Mais un livre l'a remplacée, ainsi que des suppléments racontant les guerres qui ont bouleversé ce monde, et de nouvelles aventures. C'est un univers presque logique, aux royaumes tellement nombreux et dissemblables que n'importe quelle aventure peut toujours se dérouler quelque part dans GreyHawk.

● **Forgotten Realms**. La boîte de base est disponible en français. Et quelques suppléments devraient aussi être traduits. C'est un univers médiéval-fantastique très classique, bien décrit, avec surtout des PNJ très intéressants. À recommander plutôt à ceux qui veulent jouer dans une stricte orthodoxie du jeu.

● **Ravenloft**. À l'origine, Ravenloft est le titre d'une superbe aventure pour *AD&D*, mettant en scène une étrange contrée, avec un château maléfique et un méchant vampire. Depuis, c'est devenu un univers parallèle plein de mystère, gouverné par de sinistres Puissances. C'est très intéressant mais relativement éloigné d'un univers médiéval classique.

● **Dark Sun**. À paraître bientôt en français. C'est un univers très rude, au soleil presque mort, où la magie corrompt la terre, où l'esclavage, l'anthropophagie et les pouvoirs psioniques sont au rendez-vous. C'est sans doute l'un des univers les plus fascinants d'*AD&D*, même s'il ne fait pas bon y vivre. Si les présentations historiques sont très bien écrites, les premiers scénarios sont bien trop linéaires pour être intéressants.

● **Al-Qadim**. C'est tout simplement l'univers des Mille et Une Nuits. Avec de nouvelles classes de personnages, de nouveaux sorts. C'est a priori amusant, épique et aventureux. Pourquoi ne pas se laisser tenter ?

● **Kara-Tur** et **Maztica**. Ce sont deux univers inspirés de lieux et d'époques « réels » : l'Extrême-Orient médiéval et le continent sud-américain durant la période des conquistadors. Je ne suis pas très intéressé. Peut-être le serez-vous ?

● **DragonLance**. Un des univers les plus détaillés pour *AD&D*, celui qui a lancé la mode des romans décrivant des aventures « comme si vous y étiez ». C'est un univers épique, avec de grands conflits entre le Bien et le Mal, où les dragons ont une grande importance. Mais la vie de tous les jours y est aussi bien décrite que les plus grandes batailles. Quasiment incontournable.

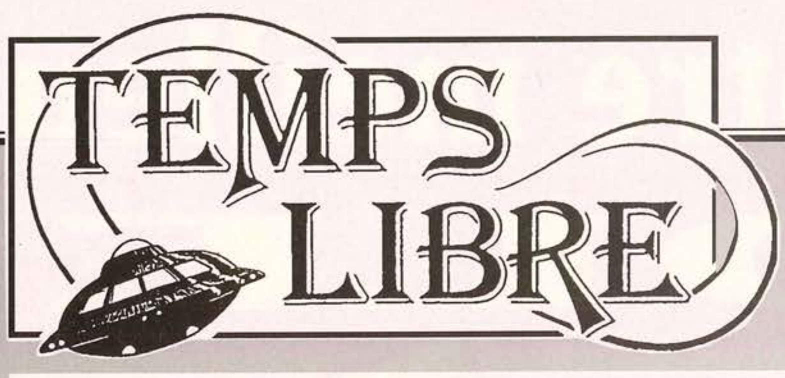
● **SpellJammer**. Ou comment marier *AD&D* et les voyages dans l'espace ! Tout en restant quand même dans un esprit médiéval et magique. Ce sont plus des caravelles de l'espace qui sont en jeu que des navettes spatiales. En dehors de son intérêt propre, c'est aussi la solution « réaliste » pour faire passer vos personnages d'un monde à l'autre. En effet, des suppléments sont parus pour décrire la proche banlieue stellaire des mondes de DragonLance, GreyHawk, etc.

● **Lankhmar**. Créé par l'écrivain Fritz Leiber, le monde de Lankhmar a fait l'objet de quelques suppléments. Mais on les utilisera plus pour pimenter son propre univers que pour en créer un de toutes pièces. ■

Pierre Rosenthal
illustration : Thierry Ségur

1) Je ne suis pas anti-TSR, mais il y a très peu de traductions de jeu écrites dans un français correct. En dehors de la technique de jeu, qui est très souvent compréhensible (c'est ce qu'on lui demande), le français employé dans les « descriptions » est souvent plus proche de celui d'un CM2 (de banlieue en difficulté) que de celui d'un honnête livre de gare. Pour ne citer personne, si Pendragon et Torg sont écrits dans un français agréable, on ne peut pas en dire autant de Vampire ou Cyberpunk. Opinion toute personnelle et que je partage.

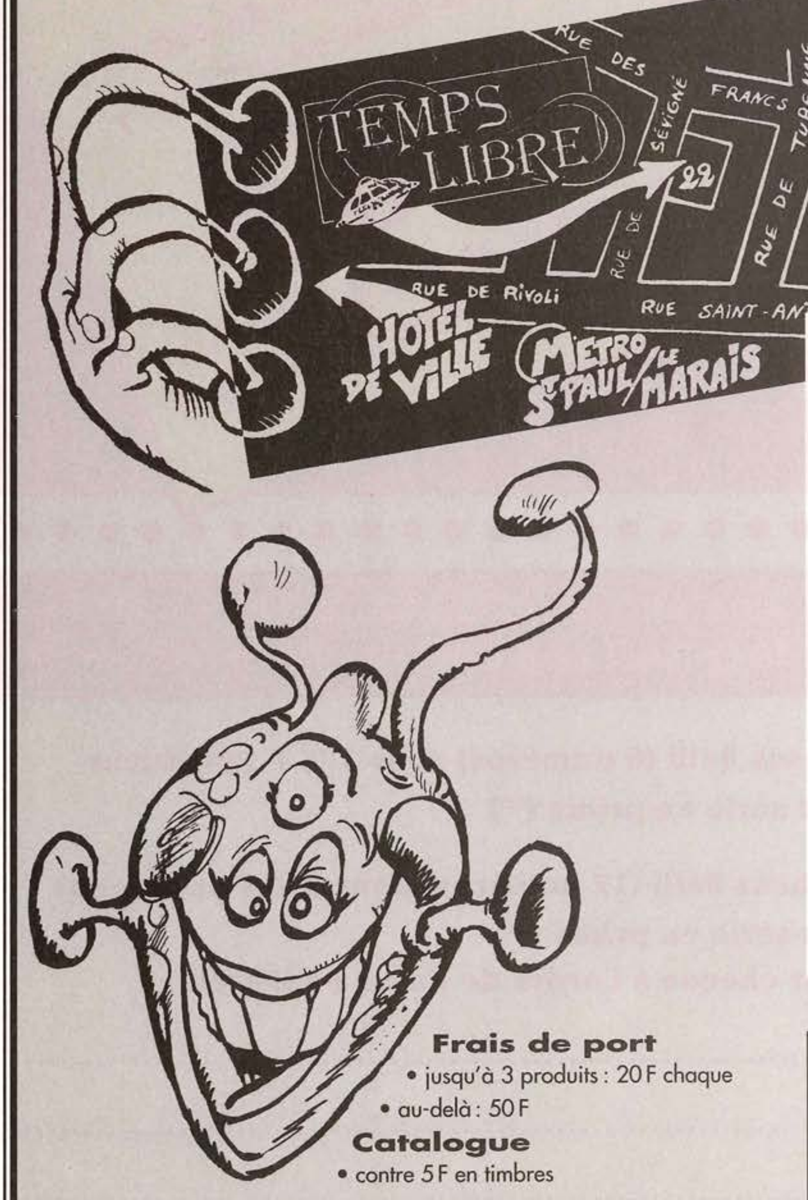
2) Formule pour calculer la date de parution de la prochaine traduction d'un produit AD&D. Lancez 1d4 pour savoir si l'unité de calcul est le jour, la semaine, le mois ou l'année. Puis lancez 2d6 pour connaître la valeur. Exemple : 2 puis 7, le prochain supplément sera traduit dans 7 semaines.





JEUX

Dracula Boardgame	**VO**		264 F
Dune Jeu de Plateau	**VF**		320 F
Oriental Companion	**VO**	*Rolemaster*	124 F
North West Gazetter	**VO**	*MERP*	170 F
Chromebook 2	**VO**	*Cyberpunk*	130 F
Stella Inquisitorus	**VF**		228 F
Assassin Mountain	**VO**	*Al Quadim*	158 F
Marklands	**VO**	*Greyhawk*	105 F
Magic Encyclopedia	**VO**	*ADD*	105 F
Gathæna	**VO**	*Shadow World*	134 F



FIGURINES

FENRYLL	
Gargouille (voir Dragon 5)	170 F
Hobgobelin sur sanglier	250 F
Barbare	240 F
Gobelins (2 modèles)	100 F
RAL PARTHA	
Boîte Ravenloft	100 F
Boîte Clutch of Fear	150 F
Great Red Dragon	420 F
PRINCE AUGUST	
Boîte The Hobbit	120 F
Boîte Compagnie de l'Anneau	120 F
GRENADIER	
Western Gunfighters	100 F
Boîte Cyberpunk	100 F
CITADEL	
Cavalerie des Hauts Elfes	150 F
Lance-Rocs des Orcs	220 F

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Frais de port

- jusqu'à 3 produits : 20 F chaque
- au-delà : 50 F

Catalogue

- contre 5 F en timbres

TEMPS LIBRE

l'âme du jeu au coeur de Paris

22, rue de Sévigné
75004 PARIS

Tél : 42 74 06 31
Métro : Saint-Paul-le-Marais

Ouverture du mardi au samedi de 10h30 à 18h30

Bloodlust



Un an et demi après sa sortie, Bloodlust est accompagné de six extensions qui permettent de se faire une idée plus précise de cet univers barbare et magique.

Les fondements

Pour ce qui est de la boîte de base, un article a été consacré au jeu dans CB n° 67. Néanmoins, il est peut-être bon de préciser à nouveau quelles sont les particularités de Bloodlust.

Toutes les aventures se déroulent sur le continent de Tanæphis, vieux de plusieurs millénaires, sur lequel existèrent un moment des elfes, nains et orcs, mais qui à l'heure actuelle est uniquement peuplé d'humains. L'élément le plus original du jeu est que l'on joue un couple formé d'un guerrier et de son arme. Le guerrier (ou guerrière) est mortel, tandis que l'arme est possédée par un esprit immortel qui lui donne des pouvoirs magiques. Au début l'arme est peu puissante et soumise aux décisions du porteur. Mais plus on joue de scénarios, plus l'arme s'affirme et devient, de fait, le personnage du joueur. C'est un concept peu évident à appréhender, et c'est justement le but des scénarios publiés que de montrer de quelle façon cela doit être joué. Surtout quand on sait que les armes sont guidées par des désirs de prestige, de violence, de richesse, de sexe ou de réputation. La boîte de base contient trois livrets qui fournissent les règles de simulation, décrivent les divers peuples du continent, détaillent les pouvoirs des armes. En fait, tout ce qui est nécessaire pour jouer est dans cette boîte. L'illustration de couverture est une reprise d'une œuvre de Frank Frazetta, comme pour tous les suppléments de la gamme (à l'exception de l'écran).

Justement, l'écran !

Comme tout bon écran, il comporte un joli dessin côté joueur (réalisé par Var Anda, qui est l'auteur de tous les dessins intérieurs du jeu) et les tableaux principaux côté meneur de jeu. Pratique et bien fait, je regrette juste qu'il n'y ait pas la mention du jeu côté joueur. Moi j'aime bien, de loin, voir qui joue à quoi. Comme c'est désormais coutumier, l'écran est accompagné d'un scénario, correct, qui fait suite à celui de la boîte.

La bande des quatre

Les quatre suppléments suivant sont organisés sur le même plan. Tout d'abord une partie du continent est décrite, aussi bien sa géographie que sa faune. Chaque animal a droit à une page entière, avec son écologie, diverses caractéristiques, et une nouvelle d'ambiance. Puis le mode de vie d'un des peuples de Tanæphis est détaillé : éducation, alimentation, art de la guerre. Suivent les caractéristiques des troupes spéciales ou d'élite de ces peuples, le portrait de quelques personnalités (que l'on retrouve souvent dans les scénarios). Enfin vient la partie réservée à la campagne *Eclat de Lune*, une suite de onze scénarios, que l'on a intérêt à jouer dans son intégralité et dans l'ordre, et qui permettra de découvrir tous les aspects du jeu. Si vous avez des sous, et que vous aimez cet univers, je vous conseille d'acheter l'ensemble de la gamme d'un coup, pour mieux appréhender la campagne (excellente !) et ses implications, plutôt que de la découvrir au fur et à mesure. Chaque supplément amenant aussi sa part de nouvelles règles ou de nouveaux aspects du monde. On trouve, dans l'ordre :

- **Flocons de Sang**. Présentation des Thunks, des espèces de Mongols-Esquimaux du Grand Nord ; et des Piorads, qui ressemblent aux Vikings (à part leurs chevaux carnivores). C'est le sujet principal de ce supplément (ainsi que la description des régions froides), dans lequel on trouve quelques compléments ou précisions sur le système de combat, et qui ne sont pas dans les règles de base.
- **Poussière d'Ange**. Après la description des régions chaudes, des Batranobans (proches des Arabes) et des Gadhars (guerriers masaï), le gros du livre est consacré à la magie que peuvent pratiquer les humains. En effet, les armes-dieux ont quasiment « volé » toutes les sources magiques. Les Batranobans ont donc développé la culture d'épices qui dupliquent « scientifiquement » quelques effets magiques. Et certains Gadhars possèdent de légers pouvoirs de chamans. Le scénario quant à lui laisse entrevoir les mystères de la création des armes.
- **L'Enclume et le Marteau** voit arriver les (très beaux) dessins d'animaux de Philippe Masson. On découvre les régions du centre, les Derigions (l'ancien empire décadent, tendance grec), et les Vorozions (le nouvel empire, tendance stalino-romain). Pas de points particuliers de règles, mais la suite de l'excellente campagne (de Stéphane Bura).
- **Souvenirs de Guerre** décrit les peuples sans attache territoriale que sont les Sekekers (d'anciennes esclaves qui vivent de pillage et se « reproduisent » en volant les bébés), les Alwegs (des rejetés de toutes les races) et les Hysnatons (qui possèdent des caractéristiques des races disparues). Un récapitulatif par région de tous les animaux est inclus. Et les amateurs de curiosités apprécieront les subtiles nuances décrites dans les caractères elfes, nains ou orcs que peuvent développer les Hysnatons.

Chacun de ces suppléments est bien réalisé et possède un réel intérêt. Mais s'il fallait choisir, je vous suggérerais d'abord Poussière d'Ange, puis Souvenirs de Guerre.

La cerise sur le gâteau

Enfin, le dernier supplément, **Les joyaux de Pôle**, décrit la plus grande ville du continent. Bien sûr, la campagne s'y achève en apothéose. Cette ville en terrasses et quartiers, conçue par les elfes, réalisée par les nains, modifiée par les humains, est l'une des plus grandes villes médiéval-fantastique imaginées. Elle contiendrait bien dix à vingt Laelith. L'idée la plus intéressante est d'avoir décrit cette ville par catégorie de quartiers. Ainsi, même si le Grand Bazar est unique, on sait que l'on peut retrouver huit quartiers équivalents dans Pôle. Vous pouvez donc utiliser cette ville telle quelle, mais aussi pour tout autre jeu « med-fan », ou bien y piocher seulement quelques quartiers. On trouve entre autres les quartiers administratifs, d'habitation, de plaisir, de manufacture, d'esclavage, d'arènes, etc. Je vous conseille aussi le Port, avec ses particularités (mais chut !).

La seule faute de goût (à mon sens) de toute cette gamme est la carte de Pôle. Le côté dessiné par Durand-Peyroles est correct, mais la ville est trop grande pour qu'elle soit utilisable. Et surtout, la vue en perspective, sur l'autre face, est d'une rare laideur. À part cela, même si vous n'aimez pas Bloodlust, je conseillerais chaudement Pôle à tout amateur d'aventures urbaines, médiévales et épiques. ■

Pierre Rosenthal

ZAARDEN

Zaarden est le nom du premier "vrai" jeu de rôle s'appuyant sur une technique récente: la "télématique vocale". C'est-à-dire directement sur votre téléphone, sans minitel. Mais un téléphone relié à notre ordinateur, avec voix et bruitages gravés sur le disque dur ! Et pour vous, une grande quantité d'actions possibles. Casus Belli est heureux d'en être à l'initiative et vous propose Zaarden, ce premier scénario d'une série que l'on souhaite longue. D'ailleurs, ceux d'entre vous qui se sentent une âme de créateur de scénarios sont invités à nous le faire savoir, en écrivant à la rédaction avec la mention "3615 CASUS" sur l'enveloppe ou directement sur 3615 CASUS. Qui dit jeu dit aussi concours : les meilleurs d'entre vous gagneront des pièces d'or. Des vraies! C'était bien la moindre des choses compte tenu du scénario (voir ci dessous). Le premier à parvenir au terme de l'aventure, recevra l'équivalent de 3000F en pièces d'or ; le second, 2000F; les 3ème, 4ème et 5ème, des bons d'achats pour une valeur de 1000F chacun et les suivants, des abonnements et ce jusqu'au 20ème classé.

SCENARIO : ce que vous savez.

Qu'une carte - qui ressemble fort à une carte au trésor - vous tombe toute cuite entre les mains - à vous, aventurier de longue date ! - a déjà de quoi vous rendre dubitatif, voire suspicieux.
Que vous appreniez, en plus, que des milliers d'autres se sont retrouvés en sa possession, ne peut bien sûr que confirmer vos doutes. Chacun, avec un minimum d'esprit, réagirait de cette manière. Et d'ailleurs, beaucoup ont jeté comme un chiffon de papier le soi-disant document (voir carte ci-contre). Certains pourtant se sont attachés des mois durant à chercher dans les livres les plus anciens et parfois les plus hermétiques ce que cette carte pouvait bien receler de vrai et pourquoi elle avait à ce point été diffusée. Quelques centaines - et vous en êtes - ont compris qu'il y avait là quelque chose de vraiment étrange: pourquoi, de façon délibérée, quelqu'un tentait-il de faire venir des aventuriers de tous les horizons, en un lieu où,effectivement, tout indique que des richesses inouies les attendent vraiment ? Difficile de croire aux mécènes en ces temps de chaos ! Un frêle esquif, une simple barque à voile, quelques jours de navigation et vous voilà sur la côte sud de l'île de Zaarden. A pied d'oeuvre.Eh oui! Finalement, vous y êtes! Vous avez répondu une nouvelle fois à l'appel de l'aventure, de l'or et des pouvoirs insoupçonnés, mais aussi, il faut le dire, à la curiosité mêlée de crainte que vous inspire cette étrange affaire.
Le but est de prendre possession de pouvoirs et d'or que vous trouverez, de comprendre ce qui se passe à Zaarden et de reprendre la mer. Ou, au moins, ...de rester en vie.

LE JEU

Le jeu se déroule non plus sur minitel mais avec un simple téléphone à touches. Le MJ vous guide. Il vous demandera d'abord de vous créer un personnage, en répartissant 18 points sur trois caractéristiques : Force, Agilité et Capacité de camouflage. Vous avez 10 pièces d'or et un sac.
Ensuite, il suffira de le déplacer de case en case (voir plan), en utilisant les chiffres du clavier téléphonique. Il est indispensable que le clavier de votre téléphone possède la touche "*" (signe qu'il s'agit d'un téléphone "numérique"). Le point de départ du jeu est marqué sur le plan par une flèche dans la case X= 5, Y=1.
Entrée dans une case.
A l'entrée dans une case, vous entendez le bruitage correspondant au terrain sur lequel vous vous aventurez (forêt, rocaille, marais, etc). Immédiatement, peut se produire une rencontre avec un psj (personnage géré par l'ordinateur). L'apparition d'un événement à l'entrée dans une case correspond, vous l'aurez deviné, à un jet de dés de pourcentage en dessous d'un seuil.

1. Les rencontres

Rencontres en ville.
En ville et selon les psj rencontrés, vous pourrez dialoguer, jouer ou commercer. On vous laisse les découvrir, mais sachez qu'il y a les possibilités de rencontres suivantes : marchand de clés, marchand de lampes, joueur de carte, joueur de dés, usurier, collecteur de sang, mendiants, gardes...
Il existe des lieux où les joueurs peuvent communiquer. C'est le "mur qui parle" (coté "bouche" et côté "oreille"). Les tavernes ne devraient pas non plus engendrer la mélancolie.

Rencontres dans la campagne.
En dehors de la ville, cela se corse car les rencontres peuvent être plus ou moins sympathiques ou utiles : Trolls, loups, gobelins, mendiant de Loon, prédicateurs errants, lizarmen, oiseau roc, dragon de Zaard, aventurier muet, boules de feu et autres cercle de sorcières sont au rendez-vous. Chacun avec leurs caractéristiques, leurs PdV.
Fuir ? Combattre ou se camoufler ?
Face à une rencontre, vous avez le choix entre trois comportements :
fuir, combattre ou tenter de vous camoufler.
Si la fuite ou le camouflages échouent, ce sera alors le combat. Le premier touché fait passer au round suivant, au début duquel il est à nouveau possible de tenter de fuir, de se camoufler ou de combattre.
La victoire sur un adversaire permet de le fouiller.
2. Pas de rencontre
S'il n'y a pas de rencontre à l'entrée dans une case, le MJ vous demande alors : "Vous voulez...
1. Observer, agir, écouter
2. vous déplacer
3. faire l'inventaire de votre sac
4. faire un bilan, points, classement, expérience
5. établir un campement.

Il ne vous est jamais imposé d'attendre l'exposé des 5 points pour vous décider, vous pouvez taper un chiffre au moment du "vous voulez..." ou même avant. Vous pouvez anticiper toutes les actions proposées. C'est plus rapide et plus économique.

Détaillons à quoi vous donnent droit les différents choix :

- Le choix 1, "Observer, agir, écouter", vous donne une description complémentaire du lieu où vous êtes. Un indice - sonore ou visuel - qui peut vous éclairer utilement sur la conduite à tenir.
- Le choix 2 vous donne accès au déplacement. Après avoir fait ce choix, vous tapez un chiffre entre 1 et 9. Chaque chiffre sur le clavier du téléphone la direction qui sera empruntée. Le 1 pour le nord-ouest, le 2 pour le nord, le 9 pour le sud-est, etc. Votre personnage changera alors de case selon la direction choisie.
- Le choix 3, inventaire de votre sac, vous indique les objets présents dans celui-ci. Vous avez le droit de transporter 6 objets.
- Le choix 4 vous permet de faire un bilan rapide concernant vos points de vie, vos points d'expérience et votre classement parmi l'ensemble des joueurs.
- Le choix 5 est celui de la fin d'une phase de jeu - le campement - il met votre personnage à l'abri et vous permet d'avoir quelques informations en plus. Si vous rejouer, vous retrouverez votre personnage à l'endroit où vous l'avez laissé. Il sera de plus parfaitement frais et dispos.

Au terme du choix 1, il vous sera toujours proposé d'appuyer sur la touche "*". Si vous le faites, le MJ vous proposera de choisir parmi les actions simples suivantes :

1. Fouiller le cadavre.
2. Ramasser un objet
3. Déposer un objet
4. Ouvrir
5. Fermer

Un contrainte : vous ne pouvez pas jouer plus de 20 minutes à la fois, la cession étant automatiquement coupée à ce terme. Il vaut mieux établir un campement avant. Cela dit, votre position et caractéristiques seront automatiquement sauvegardés.

En route ! Le 36 70 07 70 vous attend.
Michel Brassinne.

Ouverture le 12 mai 1993. Conception informatique et scénario, Michel Brassinne. Centre serveur Midratel (Lille). 8,76 FTTC à l'accès, 2,19 FTTC/m.

ZAARDEN 3670 0770

LE PREMIER JEU DE RÔLE PAR TELEPHONE

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

1 2 3 4 5 6 7 8 9

BITTER 93



Vos PNJ doivent être les plus vivants possibles. Il faut donc profiter de la moindre occasion du scénario pour les mettre en scène.

Le jeu de rôle, c'est un meneur de jeu et deux à huit joueurs. Parfois, l'aventure implique la présence de plus de personnages et il est alors question de suivants, d'employés ou de mercenaires. En général, cela se réduit à ce qu'un joueur ait en charge deux personnages qui s'échangent argent, informations et objets magiques sans grand souci de vraisemblance. Il est pourtant des cas où il est intéressant, non seulement pour la survie de l'expédition, mais aussi pour l'ambiance et l'aventure, d'avoir autour des personnages-joueurs un aréopage de gens aussi indispensables qu'excentriques.

Nous allons étudier les cas les plus typiques : l'équipage pirate (ou mercenaire) et l'expédition archéologique, qui peuvent aussi bien s'utiliser en médiéval-fantastique, années vingt ou space opera. Des conseils pour le meneur de jeu, mais aussi pour les joueurs.

Un poste pour chacun, chacun à son poste

Tout d'abord, vous avez choisi de faire jouer un scénario nécessitant d'emmener une troupe de personnages-non joueurs. Faites-le comprendre à vos joueurs ; vous aurez eu suffisamment de mal à créer l'expédition, autant qu'ils en profitent. S'il s'agit d'un scénario classique de pirates ou de space opera, d'une expédition archéologique, c'est implicite. Ça l'est moins s'il s'agit de protéger une caravane ou d'aller nettoyer des souterrains des monstres qui les fréquentent. Arrangez-vous alors pour que l'employeur, le bailleur de fond de l'expédition, ou la rumeur publique livre quelques faits bien précis. Que les adversaires sont très nombreux ; que leurs prédécesseurs se sont fait submerger par le nombre, ou le manque de sommeil ; que tout reposait sur un seul homme ou groupe d'hommes qui, une fois distraits, n'ont pu sauver les autres, etc.

Une fois le principe de la troupe accepté, il faut décider du nombre d'hommes à emmener. S'il s'agit de remplir un bateau ou un vaisseau spatial c'est plus simple, il est conçu pour une certaine capacité. Mais le mieux, c'est de savoir qui doit faire quoi et de prévoir un homme pour chaque poste.

● **L'équipage**. C'est le cas le plus simple. Il y a un capitaine, des officiers (leur nombre dépend de la taille de l'équipage), un second, un intendant (le bosco), un cuisinier, un médecin, un navigateur. Si l'ambiance est XVIIe siècle, il y aura un charpentier, un voilier, un canonnier, une vigie. Si on joue plus moderne, il y aura un chef mécanicien, un électronicien, un opérateur radio, un chef artilleur, etc. Ensuite vient l'équipage proprement dit, qui se divise entre les hommes destinés à la manœuvre et la navigation, ceux de la maintenance, ceux qui combattent. Ces catégories ne sont pas cloisonnées et sur un petit vaisseau, il est courant qu'un homme cumule plusieurs fonctions et plusieurs postes. Il est par contre rare qu'un équipage (y compris les personnages-joueurs) soit moins de quinze membres. Evitez cependant de dépasser la quarantaine de personnes si vous voulez pouvoir gérer tout ce monde.

● **L'expédition**. La structure est quasiment la même, avec une différence importante : il y a ceux qui ont monté l'expédition, et ceux qui ont été engagés. Il y aura donc aussi un chef, des scientifiques (un ou deux pour chaque discipline importante), des responsables par secteur d'activité, assistés de nombreux hommes. En premier lieu un intendant (chargé du ravitaillement, du logement, de l'énergie, du confort), puis un contremaître (dans un premier temps il gère les déplacements, le transport du matériel avec l'intendant, puis il coordonne les diverses activités de fouille, de nettoyage, etc.) et enfin un chargé de la sécurité (il peut être militaire délégué par le gouvernement, mercenaire ; les hommes sous ses ordres peuvent aussi bien être des autochtones que des gens engagés spécialement). Là aussi, un homme pour chaque poste, mais il y a moins d'interchangeabilité. Un porteur restera un porteur, à la limite un aide-cuisinier mais jamais tellement plus.

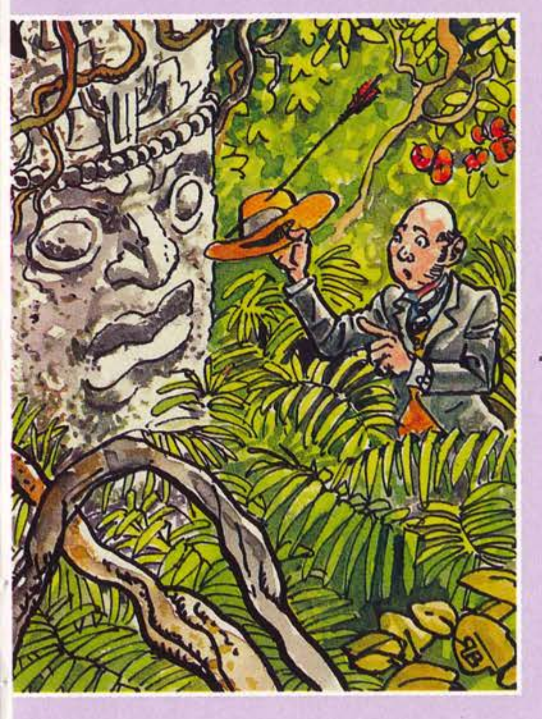
Je suis un être humain, pas un numéro

Si vous désirez vraiment donner du relief à votre expédition, c'est le moment de commencer à travailler. Car chacun de ses membres (non joueurs) va devoir être décrit. Prévoyez une feuille de papier normale à petits carreaux, où vous mettrez de cinq à dix PNJ. Voilà ce que vous devriez indiquer pour chacun :

Un numéro (cela servira plus tard dans le combat, s'il y a des pertes à gérer), son nom, son prénom, son poste. Ensuite une description physique sommaire : couleur de peau, taille (grand, petit, moyen), corpulence (maigre, gros, moyen), yeux (clairs, foncés), voix (grave, fluette, normale), habillement (strict, dépenaillé, à la mode, utilitaire, etc.), particularité (cicatrice, sueur abondante, accent spécial, etc.). Puis une description intellectuelle sommaire : comportement (lâche, courageux, cupide, désintéressé), compétences techniques ou de combat (très bon, efficace mais brouillon, incompétent).

Afin de générer rapidement de telles listes, et les compléter plus tard, il serait utile de créer quelques tables aléatoires. Par exemple de nationalité, de petits défauts, d'apparence physique, etc. Si vous jouez dans un univers de pirates, prévoyez toutes les nationalités, avec beaucoup de chance de tomber sur un Français, un Anglais ou un Hollandais, et quasiment aucune sur un Espagnol. Prévoyez surtout une liste conséquente de noms et de prénoms typiques (au moins un par lettre de l'alphabet).

N'oubliez pas ensuite les particularités de tel ou tel jeu. Chez les pirates, il était courant que les hommes d'équipage fassent équipe à deux, chacun jurant fidélité à l'autre. Indiquez donc les paires de personnages. Dans une expédition, notez si les porteurs viennent d'un même village ou non. Les officiers sortent-ils de la même



Ali PJ et les quarante PNJ

école militaire, ont-ils connu les mêmes guerres ou les mêmes chefs par le passé ?
Un petit truc en passant : donnez des noms ou des prénoms dans l'ordre alphabétique aux hommes d'équipage ou aux porteurs. Comme par exemple : Athanase, Beltane, Charles, David, Edouard. Ainsi, sans que cela paraisse aussi évident que : le 1er marin, le 2e marin, etc., vous aurez un moyen mnémotechnique simple pour vous rappeler combien d'hommes vous avez affectés à une tâche précise (une garde, une reconnaissance) et lesquels (A, B, C...).

Le recrutement

Vous pouvez également faire jouer le moment du recrutement. Il n'est pas question de passer en revue les quatre-vingts personnes qui vont postuler. Vous pouvez décrire en détail le premier, le second, passer plus rapidement sur le troisième et poursuivre par « ... et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez trouvé votre quota ».
La solution la plus astucieuse est de suggérer à vos personnages-joueurs qu'il est plus facile d'engager d'abord les cadres, puis de confier à ceux-ci l'engagement du gros des troupes. Il y a deux avantages à cela : si tout va bien les hommes seront plus fidèles à leur supérieur ; s'il y a une histoire de trahison ou de faction qui s'arrange pour se faire engager, les personnages en seront d'autant plus surpris.
L'important étant de bien personnaliser les suivants, n'hésitez pas ensuite à faire un rapide récapitulatif. Rappelez à vos joueurs qu'ils ont dû négocier ferme la prime d'engagement avec Patrick Mac Cooley, que le gros cuisinier Jacques semble être un virtuose du couteau même avec une autre cible que les pommes de terre, et que Paul Smiley a l'air sinistre, le corps malingre et l'œil fourbe mais qu'il n'y avait pas meilleur guide que lui dans les environs.

La mémoire antérieure

Gardez toujours à l'esprit que vos PNJ doivent être les plus vivants possibles. Il faut donc profiter de la moindre occasion du scénario pour les mettre en scène. Si les personnages-joueurs sont hésitants, les PNJ profiteront du flottement pour signaler leur présence. Mais plutôt que de dire simplement : « N'Bandja s'approche de vous de fort méchante humeur, se plaignant de la lourdeur des caisses... », complétez l'intervention... Vous pouvez signaler que depuis un ou deux jours, de nombreux porteurs énervés viennent voir N'Bandja, et que celui-ci semblait déjà avoir pris un ascendant sur eux. D'ailleurs, il leur revient à l'esprit une rixe entre N'Bandja et Muhammed, qui s'est terminée par l'intervention musclée de Thomson, le chef des porteurs. Sur l'instant, ils n'y avaient pas attaché grande importance...
Ainsi, vous enrichirez au fur et à mesure vos PNJ, non seulement avec leurs actions présentes, mais aussi avec celles que vous ferez revenir du passé. Elles n'ont pas eu forcément lieu en présence des PJ, mais peuvent également leur être rapportées.
N'oubliez pas non plus « l'homme providentiel ». Ce sera en général l'intendant, qui en a déjà vu d'autres et rappellera les précautions évidentes. Protéger l'eau, faire des tours de garde à deux, monter un campement, etc.

Qui est le chef ?

Dans ce genre de scénario, la place de chef est prépondérante. Il semblerait donc que l'on aille à l'encontre du principe du jeu de rôle, où la plupart des personnages-joueurs ont un rôle équivalent. C'est à la fois vrai et faux, et c'est encore une fois une question de dosage. Le principal est que le chef n'ait pas trop de pouvoir si c'est un PJ, ou alors que celui-ci soit contrebalancé par de multiples inconvénients. Examinons les diverses possibilités :

- **L'équipage pirate**. Ici le cas est simple, il est intéressant d'être capitaine car on gagne deux parts de butin ; les officiers en gagnant une part et demie. Par contre (si on joue dans l'esprit XVIIe siècle), le capitaine peut à tout moment être renversé par l'équipage, qui met un homme plus charismatique (ou plus démagogique, ou plus violent) à la place. Il est conseillé que l'un des joueurs soit capitaine pour pouvoir influencer le cours des expéditions, et que les autres PJ soient officiers, ce qui leur permet de devenir plus facilement capitaine par la suite. L'avantage est que l'ancien capitaine est rarement tué (sauf s'il a été déplorable) et retourne dans l'équipage. Il est même souvent réélu après que le nouveau capitaine ait fait preuve de son incompétence.
- **La mission archéologique**. Là par contre, il est souhaitable de ne pas être le chef de l'expédition, et que les personnages se partagent les autres postes de responsabilité ou de recherche suivant leurs compétences. En effet, le but de l'expédition étant fixé, il est préférable que les personnages aient plus de liberté d'action (s'il faut abandonner le camp de base) et ne s'encombrent pas trop des problèmes administratifs. De plus, les compétences requises par chacun permettent des combinaisons très jouables.
- **Le vaisseau spatial ou militaire**. C'est le cas le plus difficile. Le capitaine est nommé une fois pour toutes. Si c'est un PNJ, les joueurs vont être frustrés des décisions importantes, et si c'est un PJ, les autres pourront être jaloux. Même si le capitaine a l'épée de Damoclès de la mutinerie au-dessus de la tête, ce n'est pas satisfaisant, puisqu'alors son personnage est séparé des autres (prison ou même mort). Il va donc falloir jouer de quelques artifices. Par exemple minimiser les scènes de voyage (où le capitaine est tout puissant) et se limiter à celles où les PJ vont en reconnaissance avec d'autres membres d'équipage. On peut aussi prévoir que les officiers deviennent inopérants (après une bataille, suite à un mystérieux virus), et que l'équipage se retrouve livré à lui-même (et donc devant choisir un chef). Malheureusement, ces solutions ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

Le moral des troupes

Le moral des hommes de troupe est là pour servir d'indicateur ou de contre-pouvoir. Chaque fois que les PJ prendront une décision illogique ou qui semble dangereuse, les PNJ ne manqueront pas de le faire remarquer. Aux joueurs ▷



de décider s'ils persistent. Les solutions les plus risquées doivent souvent être forcées par les PNJ (mais rajoutent ensuite du prestige au chef de l'expédition et assoient son autorité) et ce ne sont pas forcément les meilleures. Quand tous vos hommes veulent rebrousser chemin, suite aux cinq morts mystérieuses de la nuit précédente, réfléchissez bien. En cas de pépin, ils pourraient tous détaler. Par contre, si vous êtes allés à huit en reconnaissance, et que vous ramenez la dépouille d'un léopard, tout ira bien mieux.

Lorsqu'il s'agit ensuite de combattre, l'attitude du chef, des officiers, sera également prépondérante. S'ils ne prennent pas une part active à l'affrontement, ils risquent d'être déconsidérés. S'ils font montre d'un grand courage, ils bénéficieront d'un ascendant plus important par la suite. Pourtant, il n'est rien de plus volatile que la mémoire et la reconnaissance humaines. Dès que quelques jours auront passé, s'ils ont faim ou soif, trop froid ou trop chaud, vos hommes risquent bien d'oublier vos exploits passés.

C'est là qu'il faut faire attention aux groupes qui vont se former entre PNJ. Il y aura toujours des brebis galeuses promptes à faire circuler de méchantes rumeurs. Aux joueurs de noyauter ces groupes, de savoir qui sont les meneurs, et d'amener subtilement les autres à les déconsidérer. Ne soyez pas ouvertement sordide, ni trop sournois, ni trop gentil. Pour mener un important groupe d'hommes dans un milieu dangereux, il faut toujours de la fermeté. Ne versez bien sûr pas dans le sadisme, mais si vous n'avez pas d'autorité, il y aura automatiquement des morts plus tard.

Batailles rangées

Il y en aura forcément. Sinon vous ne seriez pas avec autant d'hommes non ? Tout d'abord, il vous faut prévoir de quelle façon vous allez les gérer. Utiliser les règles prévues pour les joueurs est irréaliste, ce serait bien trop long. Quant à prendre des règles de combat de masse, c'est le contraire, vous n'avez pas assez de personnages.

La solution consiste à faire des tours dits « de masse » équivalents à environ 3 à 10 rounds de combats individuels. Divisez votre équipage (et les adversaires) en escouades (c'est-à-dire en groupes de 5). Demandez à chacun des joueurs ses actions globales pour les minutes à venir. Cela peut être se cacher, foncer dans le tas, se faufiler jusqu'au chef adverse, diriger une escouade pour prendre un point stratégique. Ensuite, indiquez à chacun ce qui lui arrive. Si c'est évident, eh bien, c'est évident ! Sinon il serait de bon ton d'avoir prévu une table aléatoire (avec de nombreuses situations, et de préférence avec les meilleures probabilités pour les événements les plus normaux) qui indiquera les aléas sur la route de vos personnages. Exemple :

Table simple avec 2d6

2	Une trouée vous permet de vous élancer vers votre objectif.
3	Vous êtes sans adversaire pour ce tour.
4	Un arbre, une liane, une corde, etc., est à votre portée.
5	Un compagnon vient vous aider dans votre combat.
6/8	Un adversaire (normal) se met sur votre chemin.
9	Un adversaire (spécial) se met sur votre chemin.
10	On vous bouscule, vous perdez l'initiative.
11	Vous trébuchez sur un obstacle (jet d'équilibre).
12	Un ennemi essaye de vous atteindre avec une arme à distance.

Ensuite, à chaque tour « de masse », estimez le nombre d'opposants mis hors de combat (par exemple, si on joue à L'appel de Cthulhu, avec des armes primitives, environ un quart des hommes seront blessés à chaque tour au contact, la moitié d'entre eux l'étant grièvement). Tirez les blessés au sort (grâce à leur numéro). Attention, ne seront victimes que les personnages réellement au contact, ou à portée d'arme. Ce qui fait que rapidement, le camp le moins nombreux sera laminé, si ses chefs n'emploient pas des stratagèmes. Une fois le combat fini, estimez, parmi les « hors-combats », les morts, les invalides, les blessés légers. Ce bilan dépend à la fois des armes employées, de l'avancement de la médecine et des soins d'urgence disponibles, etc. Il peut y avoir de 10 % à 90 % de pertes « réelles ».

Attention, ces suggestions sont prévues pour des armes à très courte portée (arme de contact, taser ou « éclateur ») qui ne font pas automatiquement des dégâts mortels. Dans le cas où vous avez un commando de mercenaires armés de mitraillettes contre des hommes armés de fusils, il s'organisera plutôt une bataille de tranchées (ou de murets). Et ce sera aux personnages-joueurs d'aller débloquer cette situation d'une manœuvre audacieuse. Néanmoins, ne négligez pas l'action des armes à distance, mais préférez les périodes historiques ou les situations dans lesquelles elles n'ont qu'un rôle de premier tir de barrage, et où la bataille se mue ensuite en un gigantesque corps à corps.

Les catastrophes

Lorsqu'il y a combat, les personnages des joueurs ont à chaque fois des décisions à prendre. Leur survie dépend donc de leurs actions. Il arrive par contre que l'expédition ou l'équipage subisse des maux contre lesquels elle ne peut pas grand-chose : tempête, astéroïdes, éruption volcanique. Dans ce cas, une partie de l'équipage est blessée, voire tuée. Ne favorisez surtout pas les personnages-joueurs. Simplement, calculez la proportion de blessés et voyez s'ils ont de la chance. Si sur un équipage de quarante personnes, huit subissent une décompression due à une trouée dans la coque, faites tirer un jet de chance à chaque joueur. Si le jet est raté (12 sur 2d6 par exemple), le personnage est touché. À vous de tempérer par un jet de résistance, d'agilité pour qu'il ne soit que blessé grièvement. Mais s'il doit mourir, qu'il meure.

Un réservoir de deuxièmes vies

En effet, la nécessité d'avoir un nombre important de personnes autour de soi est justement liée au danger omniprésent. Si vos aventuriers sont favorisés, ils perdront la notion de ce danger. De plus, les personnages-joueurs tués ne sont pas obligés de quitter la partie. De nombreux remplaçants les attendent, tout prêts : les PNJ survivants. Deux méthodes s'offrent à vous (laissez le choix au joueur dont le personnage est mort) : soit le personnage de remplacement s'était fait remarquer auparavant, soit il était resté très discret.

Dans le premier cas, le joueur mettra forcément sur sa feuille de personnage les particularités dont a fait montre le personnage (bon cuisinier, fin tireur, grande gueule...). Et ce sont justement ces qualités qui l'ont fait choisir pour tenir dorénavant un rôle prépondérant. Dans le deuxième cas, le personnage est entièrement laissé au choix du joueur, à une exception notable : il ne doit avoir aucune caractéristique visible vraiment exceptionnelle (mesurer 2,15 m, être champion de karaté, etc.). Sinon, eh bien, on l'aurait déjà remarqué non ?

Attention, si l'expédition est particulièrement mortelle, plus le scénario avancera, plus il sera difficile d'avoir un nouveau personnage.

J'y étais !

Quel est donc l'intérêt à trimbaler une ribambelle de PNJ, à ce que les personnages des joueurs tombent comme des mouches ? Il s'agit de rendre l'aventure plus réaliste, et donc plus mortelle. De montrer que les personnages n'interagissent pas seulement avec des monstres mais aussi avec des alliés ou des camarades. Et s'ils s'en sortent, avec « leur » personnage ou un autre, ils pourront dire : « J'y étais, et j'ai survécu ! » ■

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy

A la recherche de sire Pelnor



CB 75

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 74.

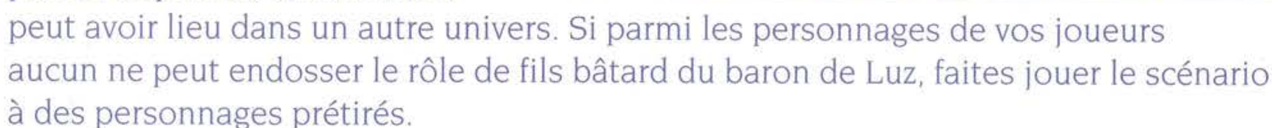
L'encart-scénarios habituel se trouve de l'autre côté de ce cahier, imprimé tête-bêche.

Un scénario « long métrage »
Casus Belli pour
AD&D2

A la recherche de sire Pelnor



Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 3-4 environ. L'action se déroule au sein de la Burgonnie, un des empires du monde de Paorn décrit dans CB 74. Mais ce cadre n'est pas un impératif, et l'aventure



peut avoir lieu dans un autre univers. Si parmi les personnages de vos joueurs aucun ne peut endosser le rôle de fils bâtard du baron de Luz, faites jouer le scénario à des personnages prétirés.

L'intrigue

L'un des aventuriers, fils bâtard d'un châtelain, apprend qu'il hérite des terres de son père, au détriment de l'héritier présomptif, à condition qu'il parvienne à produire un document se trouvant en la possession d'un homme ayant quitté le château depuis plusieurs années. La quête de ce personnage va amener les aventuriers à découvrir un empire qu'ils ne connaissent qu'imparfaitement, et à vivre des situations rocambolesques.

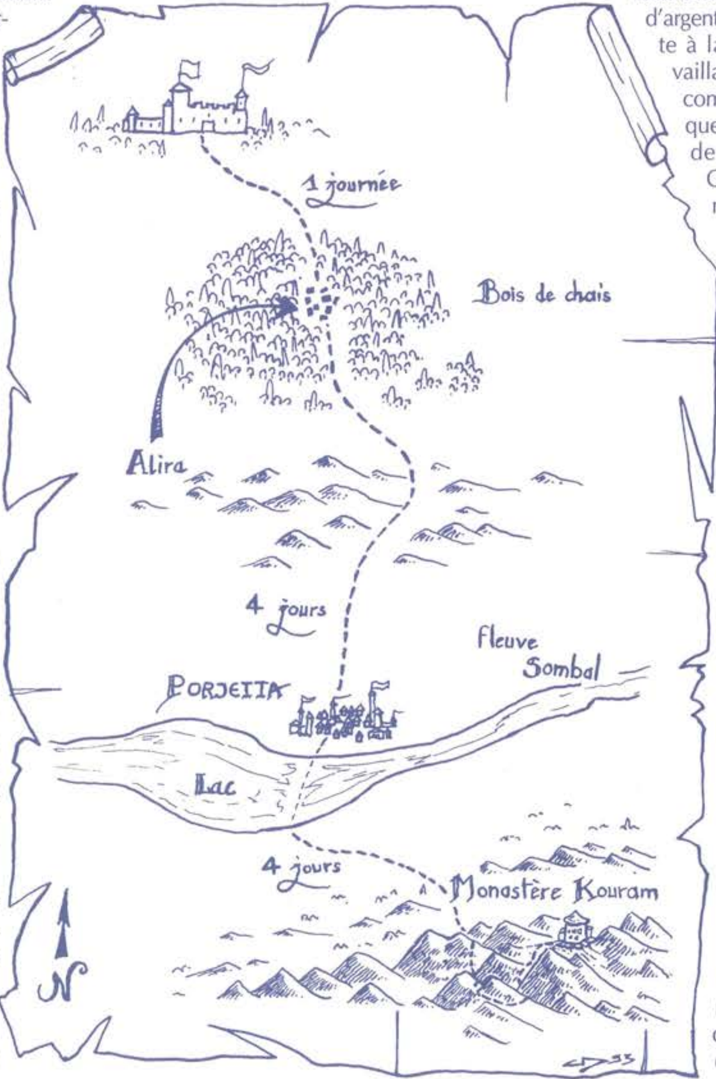
Esquisse de la famille de Luz

Située dans la province du Verbleau, à mi-chemin entre Orgal et Fonderia, la baronnie de Luz est un fief dont la richesse fait l'envie de ses voisins : le comté de Cormalin et le vicomté de Barmalois.
Veuf, le baron Milart de Luz est réputé pour son courage et sa franchise. On l'a vu plusieurs fois dans l'entourage du gouverneur. Les terres sur lesquelles il règne sans partage sont riches et bien entretenues par une armée de serfs. Elles représentent une importante source de revenus qui viennent, chaque année, remplir les coffres du château.
Les aventuriers vivent à la cour du baron, et y occupent différentes fonctions (ménestrel, lieutenant des gardes, lettré...). L'un d'eux est un fils bâtard du baron.
Milart de Luz, ayant toujours cultivé un certain sens de l'équité, s'est efforcé d'assurer l'avenir de ses bâtards. En l'occurrence, le personnage concerné jouit d'une pension à vie, qui lui permet de mener l'existence d'un courtisan. Milart ayant cependant surveillé son éducation, il sait lire, écrire, danser, et a mené plusieurs « expéditions » militaires contre des paysans en révolte. En fait, le baron a toujours fait montre d'une grande affection à l'égard de ce fils illégitime, dont personne ne connaît la mère.
Milart a également deux enfants légitimes : Ombrien, son fils aîné et héritier, et une fille, Ysabeau. Les relations entre le baron et son fils sont tendues. Ombrien est un jeune homme veule et cruel, à qui les qualités de son père font défaut. Quand il succédera à Milart, la baronnie connaîtra sans doute une ère de chaos et de violence. De surcroît, il déteste cordialement son « frère bâtard » et ne se prive pas de lui faire subir avanies et brimades.
Ysabeau, une brune sémillante et coquine, a la réputation de faire des tours pendables à son entourage. C'est une charmante peste, qui a la réputation (justifiée !) de souffrir d'une malchance peu commune. Un défaut d'autant plus remarquable qu'il a des effets sur son entourage ! Le comte Bastide de Cormalin, ayant remarqué son charme et sa surprenante vitalité, souhaiterait en faire son épouse. Milart a toujours poliment, mais fermement, décliné cette offre. De plus, Ysabeau ne semble s'intéresser qu'à un monde qui lui est propre, et dont les épisodes marquants se dérouleraient dans son imagination. Elle a toujours eu un faible pour notre aventurier, et ce dernier a fort à faire pour résister à ses assauts. D'autant que déflorer la brune sur l'autel de l'amour serait un affront mortel pour la maison de Cormalin...

Embrouilles et funérailles

Un beau jour de la fin du printemps, Milart de Luz rentra de la chasse. Encore tout suant de ses efforts, il entraîna ses compagnons dans une série de joutes nautiques sur le plan d'eau du

château et fut plusieurs fois précipité dans l'eau glacée. Lassé de ces jeux, il commanda alors un plantureux souper de chapons à la crème et de truites farcies de brimbelles. Pour faire bonne mesure, il mit à rôtir un quartier de boeuf ainsi que des ortolans farcis de pignons, et se fit servir de larges tranches d'un gâteau au miel caramélisé recouvert de crème fouettée, le tout accompagné d'un rosé de l'année et d'un blanc liquoreux.
Au cours de la nuit, il fut saisi de fièvres et de convulsions et trépassa dans un grand cri, alors que ses médicastres (1) discutaient à son chevet de l'opportunité d'une cinquième saignée.
La soudaineté de la mort du baron alimenta aussitôt une rumeur d'empoisonnement, mais aucune preuve ne vint étayer cette supposition.
Le lendemain de sa mort, Milart fut installé dans la grand-salle du château et tous ses officiers et courtisans furent invités à venir lui rendre un dernier hommage. Le chambellan Mortif de Rupès produisit alors une lourde enveloppe couverte de sceaux et la présenta à l'assemblée, afin que chacun puisse vérifier que les sceaux n'avaient été ni brisés ni falsifiés. Cette enveloppe contenait, ainsi que le voulait la coutume, un document dans lequel le baron faisait des recommandations à son fils quant à la manière de gérer la baronnie et ses habitants. Le document une fois lu, Ombrien deviendrait le quarante-septième baron de Luz.
Mortif de Rupès décacheta précieusement l'enveloppe, en sortit une feuille de parchemin pliée en quatre, et lut à haute voix : « Je, Milart, baron de Luz, déclare à l'assemblée de mes vassaux que je ne reconnais pas pour héritier mon fils Ombrien, dont les défauts n'entraîneront que catastrophes. Je reconnais pour successeur mon fils adoptif (nom de l'aventurier). Il a les qualités requises pour devenir, un jour, baron de Luz. Cette décision ne repose pas seulement sur le bon sens, je ne puis consigner ici les raisons cachées qui me poussent à renier un fils et à en choisir un autre, mais un chevalier, brave et avisé, saura expliquer les raisons de mon choix. C'est pourquoi, je demande à celui que j'ai choisi pour me succéder de se mettre à la recherche de sire Pelnor, et de le convier à se rendre en mon château de Luz. Les révélations qu'il fera à l'assemblée de mes vassaux dissipera toute équivoque. J'écris ceci l'esprit libre et clair, sans contrainte aucune, et j'engage tous ceux qui me sont fidèles à respecter mes volontés. »
Cette lecture fit l'effet d'une boule de feu. Les auditeurs, atterrés, se consultèrent du regard sans parvenir à cacher leur surprise. Mortif de Rupès lui-même parut se demander si ces terribles paroles avaient bien été prononcées de sa bouche.
Une faible partie de l'assistance congratula l'aventurier. Le reste attendit prudemment la réaction d'Ombrien. Ce dernier prêta une oreille attentive à ce que lui chuchota Sleerd, son conseiller. Finalement, il prit la parole et contesta le testament : « Je suis objectif : dans cent ans on reparlera encore de mon père, mais il faut reconnaître que vers la fin, il avait décliné, surtout de la tête. Il avait comme des rêveries, des caprices d'enfant... D'ailleurs, qui a jamais entendu parler de ce sire Pelnor ? »
Mortif de Rupès, après un instant d'hésitation, déclara que le Conseil des Vassaux allait se réunir dans la salle des Délibérations, afin de prendre une décision. Toutes les personnes concernées furent priées d'attendre dans la salle du Trône...
Inutile de préciser que les minutes furent longues... Ombrien regardait de travers celui qui lui volait son héritage, et vint le voir afin de le convaincre de renoncer à une succession difficile. Tout y passa : les flatteries, les menaces... L'atmosphère s'échauffa et les partisans des deux camps furent à deux doigts d'en venir aux coups lorsqu'une éclatante sonnerie de buccins annonça le retour du Conseil.
Mortif de Rupès énonça d'une voix grave la décision du Conseil (selon la coutume en Burgonnie, celle-ci est réputée avoir force de loi ; tous devront s'y plier sous peine de bannissement) : « Le Conseil reconnaît la validité du testament de Milart, mais craint qu'il n'entraîne une période de troubles pour la baronnie. Il décide donc que l'héritier de Milart devra se mettre à la recherche du dénommé sire Pelnor, le retrouver et le persuader de l'accompagner au château afin qu'il puisse révéler le secret auquel fait allusion Milart. Si, à l'issue de quinze journées, sire Pelnor n'a pas été retrouvé, les déclarations de Milart seront déclarées avoir été inspirées par la folie, et Ombrien héritera de la baronnie. En attendant, la régence sera assurée par un Conseil de Sages choisi par le chambellan et approuvé par le Conseil des Vassaux. »
Tout le monde se quitta dans une ambiance de complot et d'intense excitation. Une course contre le sablier venait de commencer !



Interrogations et réponses

La première question que se posent les aventuriers est de savoir qui est ce mystérieux sire Pelnor dont ils entendent parler pour la première fois. Personne n'a jamais évoqué ce personnage au château et l'énoncé de son nom ne provoque que moues d'étonnement. Il est évident qu'il va falloir interroger les personnes les plus érudites et les plus âgées du château.
Yonet le Compulseur cumule les fonctions d'archiviste et de bibliothécaire. C'est un homme âgé d'environ quatre-vingts ans, dont l'ouïe a outrageusement subi les assauts du temps. En d'autres termes, il est plutôt dur d'oreille.
Le nom de Pelnor, à défaut d'être familier, évoque en lui de vieux souvenirs. Il se rappelle tout d'abord ses armoiries : une masse d'argent sur fond noir. Puis le passé remonte à la surface. « Sire Pelnor était un vaillant gentilhomme, un paladin brave comme cent chevaliers burgons ! Bien que plus âgé que le baron Milart, il devint son ami et son confident. C'était il y a une quarantaine d'années au moins, et Milart venait juste de quitter les poulaines du jouvenceau pour les bottes du baron. Tout alla bien jusqu'à ce que sire Pelnor et notre maître aillent combattre à la frontière du Salthar. Sire Pelnor reçut un vilain coup de masse sur le crâne qui faillit le laisser étendu raide sur le champ de bataille. Mais il était de constitution solide et survécut jusqu'à son retour au château. Là, il fut soigné et passa sa convalescence à lire nombre d'ouvrages de cette bibliothèque. Toutes ces lectures lui tournèrent-elles la tête ? Toujours est-il que, son bandage à peine retiré et le crâne encore meurtri, il se lança dans une déclaration incohérente et à la stupéfaction de tous, se rua vers les écuries, enfourcha un cheval, et galopa comme un fol jusqu'à l'horizon. Sa réaction fut si imprévue et contraire à sa réputation de prud'homme, que personne n'eut le temps ni même ne songea à le retenir. »
Soubard le Couperosé est l'échanson du château, il veille à l'approvisionnement en vin et a la réputation d'être l'un des plus fins œnologues du Verbleau. L'un des plus vieux ▷

également. Il est encore plus âgé que Yonet, et la rumeur (jamais démentie) veut que cette longévité exceptionnelle soit due à de fréquentes immersions dans des baquets d'eau-de-vie. Si ses organes sensoriels sont en parfait état, Soubard n'en arbore pas moins une trogne qui ne plaide pas en sa faveur. Son visage congestionné et ses yeux injectés de sang ont même quelque chose d'inquiétant. Soubard se souvient également de sire Pelnor et le décrit comme un individu plutôt à cheval sur les principes, rigoureux dans son mode de vie comme dans sa manière de penser et d'agir, « mais sachant lever le coude à l'occasion ». Le problème, c'est que les souvenirs de Soubard sont parfois confus et qu'il a tendance à confondre sire Pelnor avec sire Taracq de Château-Slang et sire Murtoof de Caer Newid. Il faudra donc le remettre sur la voie afin d'obtenir des renseignements précis. Il confirmera que sire Pelnor et Milart étaient de bons amis mais sa version du départ sera légèrement différente. D'après lui, Pelnor avait rencontré, au cours de sa campagne aux frontières du Salthar, un groupe de chevaliers de Sordalia avec lesquels il convint de retrouvailles dès la fin des opérations. Son départ se serait fait d'une manière sereine et à l'issue d'un banquet où l'on servit un Clos triboulien et un Verger de Luz au bouquet mémorable.

Carlis de Janbro est à peine plus jeune que Soubard. Il fut capitaine des gardes et chef de guerre de Galor de Luz, et avant lui de Hutin de Luz. L'âge venant, il abandonna son commandement au début du règne de Milart. En fait, il fut victime d'une cabale d'officiers plus jeunes et son tempérament s'aigrit à partir de ce moment jusqu'à devenir insupportable. Carlis vit à présent dans ses appartements, situés dans l'aile la plus reculée de son château. Là, il contemple ses armes et ressasse ses souvenirs, tout en se répandant en imprécations contre les nouvelles techniques militaires. Il est à ce point insupportable que plus personne ne vient le visiter et que, si ce n'était son fidèle serviteur Stompy, il finirait probablement oublié de tous. D'ailleurs, personne n'a songé à le convoquer au Conseil, dont il est pourtant membre à titre honorifique.

Les aventuriers devront faire preuve de beaucoup de tact pour l'aborder car le vieux soldat se vexe rapidement et se ferme alors comme une huître. Un peu de flatterie et une solide propension à supporter les sarcasmes sont nécessaires pour affronter ce terrible vieillard. D'après lui, sire Pelnor était de taille moyenne, voire petite, avec des cheveux courts tirant sur le roux. Il était d'un caractère plutôt fantasque, avec des sautes d'humeur imprévisibles qui le rendaient dangereux lors des séances d'entraînement ou des joutes cordiales. Au combat, c'était un lion d'une grande bravoure, malgré des défauts dans le maniement de l'épée (« Il se battait comme un diable, mais s'exposait trop, et ne devait de sauver sa vie qu'à de damnables mouvements du corps. Un moyen comme un autre, je vous le concède, mais qui est totalement inesthétique et non conforme aux règles du combat telles qu'elles furent édictées par le prince Ofremont d'Yil. »).

Carlis confirme l'épisode de la campagne aux frontières du Salthar et celui de la blessure, « un vilain coup après lequel son casque ne pouvait même plus servir de moule à gâteau ! » Au cours de sa convalescence, sire Pelnor reçut la visite de gentilshommes avec lesquels il avait fraternisé lors de la campagne, et décida un beau matin de repartir avec l'un d'entre eux, en direction du nord. « Je lui fis alors un présent, un beau codex que j'avais trouvé lors de mes expéditions, jadis, et que l'on m'avait assuré être magique. Ce livre ne m'avait apporté que des désagréments, et je lui en fis volontiers présent, pensant qu'un prud'homme comme lui saurait en tirer quelque chose d'utile. De fait, cet ouvrage lui rendit grand service, au point qu'un jour, je le retrouvai sur ma table de chevet avec un mot de remerciement signé de la main de sire Pelnor. Celui-ci avait réussi à utiliser la magie du livre, manifestement, mais il ne me disait pas où il se trouvait et se contentait de m'assurer qu'il était en bonne santé. »

Carlis accepte de montrer le codex aux aventuriers et même de le leur céder s'ils le demandent poliment. Il n'a malheureusement pas gardé trace de la lettre de Pelnor. Pour de plus amples renseignements sur cet ouvrage, lire l'encadré Le codex de Libram en p.16.

Sur les traces de sire Pelnor

Nos amis ont amassé de nombreux renseignements, mais sans parvenir à recueillir de piste déterminante. De surcroît, ils ont fait l'objet d'une surveillance constante et difficile à déjouer, de la part de serviteurs à la solde d'Ombrien. Par ailleurs, ce dernier a fait appel à des accidenteurs, les chargeant de le débarrasser des aventuriers. Dans la mesure où l'investigation va prendre environ deux jours, vous pourrez multiplier les attentats : étagères branlantes ne demandant qu'à s'écrouler chez Yonet, fioles de vin empoisonnées chez Soubard, armes tranchantes ayant une mystérieuse propension à se décrocher du mur à proximité des aventuriers chez Carlis. A vous d'organiser ces attentats (il peut s'en dérouler d'autres dans l'enceinte du château), de manière à entretenir la paranoïa chez vos joueurs. Cette paranoïa devrait être renforcée par la venue du comte de Cormalin et de quelques-uns de ses soudards. Ses relations privilégiées avec Ombrien ne sont un secret pour personne.

Alors que les aventuriers se perdent en conjectures quant à la piste à suivre (les indices sont à la fois maigres et contradictoires...), Ysabeau vient les trouver, accompagnée de sa fidèle suivante Aymeline.

Elle s'enquiert poliment de l'évolution de l'enquête et, devant la maigreur des indices récoltés par les aventuriers, leur fait la proposition suivante : « Vous savez que mon frère Ombrien a reçu la visite du comte de Cormalin. Ils avaient rendez-vous ce matin dans le salon privé et j'ai écouté leur conversation. J'ignore comment, mais le comte, peut-être par magie illégale, a révélé à Ombrien l'endroit où se trouvait Pelnor. Les deux hommes ont convenu d'y envoyer un groupe de cavaliers dès demain, de tuer sire Pelnor, de faire par conséquent échec à votre quête, et pour couronner le tout de me marier au libidineux Bastide de Cormalin. Je vous propose donc le marché suivant : emmenez-moi avec vous loin de ce château et des menaces qui pèsent sur ma liberté. En échange, je vous guiderai jusqu'à l'endroit où se trouve sire Pelnor. Vous pourrez alors le ramener au château et recueillir l'héritage. Nous aurons besoin d'une semaine de vivres environ. »

Comment refuser une telle proposition ? La présence d'Ysabeau risque bien entendu d'engendrer une série d'incidents inévitables, mais le jeu en vaut la chandelle. Le départ devra être rapide afin de distancer les hommes de Cormalin, mais discret afin de ne pas éveiller tout de suite leur attention.

Un départ dans la nuit

C'est dans la discrétion, alors que le soleil est couché depuis quelques heures, que nos amis quittent le château. Cependant, n'oubliez pas que des gardes veillent aux remparts et qu'une patrouille peut déboucher inopinément, même à proximité des poternes les plus dérobées. Ysabeau a indiqué un objectif intermédiaire, la ville de Triboulie, en bordure de la plaine d'Émeraude.

La sorcière d'Alira

Les aventuriers vont chevaucher toute la nuit, jusqu'à un petit village nommé Alira. Là, ils confient leurs montures fourbues au maréchal-ferrant. Les habitants ne sont pas très accueillants. Ils se montrent soupçonneux et discutent âprement avant d'indiquer une grange où dormir. Les aventuriers devront prévoir un départ suffisamment tôt pour mettre le plus de distance possible entre le groupe et les cavaliers du comte de Cormalin.

Ils sont réveillés vers midi par une clameur provenant du centre du village. Pratiquement toute la population s'est rassemblée autour d'un bûcher en cours de confection. Une jeune femme est en train de se débattre entre les mains musclées des deux fils du maréchal-ferrant, tout en protestant de son innocence. Son visage tuméfié laisse néanmoins deviner des traits réguliers et de beaux yeux de jade. Manifestement, les villageois s'apprêtent à lui faire un sort, et les huées à son encontre se multiplient.

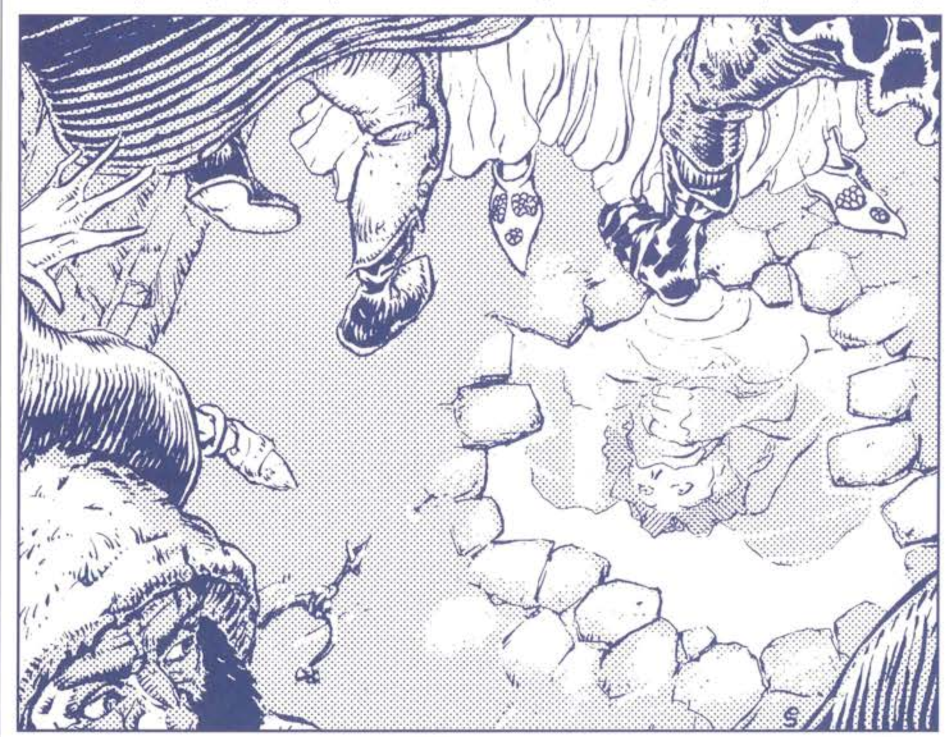
Les aventuriers apprennent que cette jeune femme vit seule dans la forêt proche. Jusqu'à présent, personne ne s'était plaint de sa présence, mais depuis quelques jours, les chasseurs du village reviennent bredouilles. Le gibier se fait anormalement rare et tous se sont montrés d'accord pour accuser la « sorcière de la forêt ». Bien évidemment, il faudrait faire appel aux autorités de la ville pour que celles-ci organisent un procès, mais ce serait vraiment trop long ! Pourquoi s'embarrasser de telles procédures alors que le gibier reviendra dès que la sorcière aura été brûlée ?

La scène à laquelle assistent les aventuriers a toutes les apparences d'une hystérie collective, car la jeune femme semble bien apeurée pour une sorcière capable de faire fuir le gibier ! Si les PJ n'interviennent pas, c'est Ysabeau qui prendra les devants et s'interposera. De toute manière, les villageois ne sont qu'une cinquantaine, et guère de taille à s'opposer à des aventuriers déterminés. Ils protesteront bien si la jeune femme est

soustraite à leur vindicte, mais la peur des armes les retiendra d'intervenir directement.
Une fois tirée des griffes de ses bourreaux, la jeune femme supplie les aventuriers de la ramener jusqu'à sa cabane, qui se trouve à une demi-heure de marche dans la forêt. C'est une maison de rondins, plutôt bien arrangée. Un cerf et deux biches paissent tranquillement à côté ; ils examinent les aventuriers, puis retournent à leur occupation.
Vaylria – c'est le nom de la jeune femme –, invite les aventuriers à rentrer. L'intérieur de la cabane est décoré d'une manière inquiétante, et ressemble, précisément, à une caricature de maison de sorcière. Tout y est : les bocaux, les peaux de serpents, les squelettes d'animaux, les ingrédients étranges. A peine rentrée, Vaylria jette une pincée de poudre dorée dans le feu qui s'embrase avec un grand crépitement. « Ma négligence a failli me coûter la vie, mais cela ne se reproduira plus, dit-elle. Cependant, je vous dois d'être encore de ce monde, et je souhaite vous récompenser. Que puis-je faire pour vous ? »
Vaylria reconnaît être une sorcière clandestine, mais nie énergiquement être à l'origine de la fuite du gibier. « De toute manière, je ne m'intéresse qu'aux plantes et à la magie, et le sort des villageois m'importe peu. »
Si les aventuriers lui racontent leur histoire et l'objet de leur quête, elle leur propose de s'occuper des poursuivants : « Je ne puis leur faire de mal, mais ils devront, tout comme vous, traverser le bois de Chais, et celui-ci est enchanté. Les chemins n'y ont pas la même longueur, selon que l'on est l'ami ou l'ennemi des arbres. Je peux ralentir vos ennemis et rallonger leur route de manière à ce qu'ils perdent de précieuses heures. »
Si les aventuriers lui montrent le codex, elle l'examinera avec curiosité mais ne l'ouvrira pas. « Je sens une forme de magie très éloignée de celle que je pratique, et je ne puis en déterminer le sens. »
Que les personnages lui parlent ou non de leur quête, elle leur fait cadeau d'une bouteille de verre transparent, à l'intérieur de laquelle se tient un lutin vêtu de couleurs vives et d'un bonnet à pompons. Il arbore une mine boudeuse et observe du coin de l'œil les nouveaux arrivants. « Voici Raeël le sandestin, dit Vaylria. C'est une créature perverse qui n'aspire qu'à recouvrer sa liberté, mais auparavant, il doit exécuter une tâche pour le compte de son maître. Ses pouvoirs ne sont pas très étendus sur ce monde, mais je sens qu'il pourra vous être utile. Soyez inflexibles avec lui et ne prêtez en aucun cas l'oreille à ses plaintes, car il est plus rusé que mille diables. Si vous faites appel à lui, précisez soigneusement la nature, la durée et l'objectif de la tâche que vous lui confiez, car la paresse n'est pas le moindre de ses défauts. »
Vaylria invite alors les aventuriers à reprendre la route, en leur indiquant un raccourci à travers bois : « Suivez ce rossignol, il vous guidera plus sûrement qu'une carte. »
En quittant la cabane, nos amis notent que trois loups se reposent sous les futaies, dardant sur eux des regards vigilants. Vaylria est en sécurité à présent…
Profitez de cette rencontre avec la sorcière pour offrir à vos joueurs un complément d'information concernant la pratique de la magie sur Paorn. Ils pourront ainsi prendre conscience que l'efficacité de l'Arcania n'est peut-être pas aussi grande qu'elle le prétend, et qu'il existe au fond des bois bien des pouvoirs à l'œuvre…
Une fois en dehors de la forêt, les aventuriers mettent le cap sur la petite ville de Porjetta. C'est le seul endroit où il est possible de prendre un bac pour traverser le fleuve Sombal.
Le lutin essaiera d'attirer l'attention de ses nouveaux maîtres et tentera mille malices afin de se libérer. Il leur tiendra un discours larmoyant, puis déclarera qu'il faut ouvrir la bouteille car l'air qu'il respire se raréfie, etc. A vous d'inventer mille et un tours pendables !

Enlèvement à Porjetta

A l'origine, Porjetta était une petite bourgade mais la création d'un bac et l'installation sur place de quelques marchands donnèrent un coup de fouet à l'économie locale. Porjetta s'agrandit de manière anarchique autour de la place centrale et devint rapidement un endroit cosmopolite, lieu de passage et d'échange. Des comices veillent sur la cité, mais la politique générale semble être de favoriser au maximum l'enrichissement de tous, sans trop prêter attention aux moyens employés pour y arriver.
Il lui a semblé voir, tout à l'heure, une jolie broche en argent…
Il est probable qu'une partie au moins des aventuriers va souhaiter l'accompagner, ne serait-ce que pour protéger leur guide ! Au début, les choses se passeront très bien, et Ysabeau pourra acheter sa broche. Laissez vos joueurs se détendre en marchandant quelques articles, et établissez un climat bon enfant. Puis, au moment où vous les sentirez moins vigilants, lancez les opérations !
En effet, un groupe de malandrins ayant repéré le passage du groupe et noté la qualité des montures (et peut-être de la tenue de certains des personnages) a décidé d'enlever Ysabeau. L'opération étant improvisée, ils n'ont pas eu le temps de bien préparer leur affaire, mais la pratique assidue du banditisme leur donne un certain aplomb.
Au moment où la foule est la plus compacte, un groupe d'une demi-douzaine de gaillards se mêle comme par inadvertance aux aventuriers, disloque le groupe et neutralise Ysabeau à l'aide d'un puissant somnifère. La jeune femme est emportée rapidement, alors que la foule, réagissant de manière désordonnée, empêche toute poursuite. Les membres de la bande ayant gêné la réaction des aventuriers en profitent pour s'éclipser. Arrangez-vous cependant pour que l'un d'entre eux, luttant pour se dégager, perde un éperon d'apparat qui servira d'indice par la suite.



Les aventuriers ne peuvent être qu'émerveillés par l'animation régnant dans Porjetta, véritable ruche bourdonnante. C'est jour de marché sur la place centrale, et la foule se presse autour des étals. On y trouve des produits locaux, bien sûr, mais également quelques importations de Salthar et du pays yinhanthi.
Les aventuriers arrivent sans encombre jusqu'au bac, mais la presse est telle qu'il leur faut attendre une bonne heure. Dans la mesure où il est impossible de trouver un passage et qu'il n'existe bien sûr aucun gué, nos amis vont devoir prendre leur mal en patience et en profiter pour se reposer un peu. Ysabeau, quant à elle, va en profiter pour faire un tour au marché.

Voilà nos aventuriers dans l'embarras. Ils ont perdu leur unique guide et ne savent plus où se rendre. A présent, leur mission change d'objectif : la personne à retrouver n'est plus sire Pelnor, mais Ysabeau !
Une enquête rapide au sein de la foule n'apporte pas grand-chose, si ce n'est des commentaires décourageant : « Une belle fille s'est faite enlever ? Elle doit déjà être entre les mains d'esclavagistes, au-delà du fleuve ! »
L'unique indice possédé par les aventuriers, l'éperon, pourra les mettre sur la voie. S'ils le ▷

montrent à une personne habituée à voir du monde (un aubergiste, ou le propriétaire du bac), et qu'ils lui donnent suffisamment de pièces d'or pour ranimer sa mémoire défaillante, ils apprendront que cet éperon provient probablement de la forge de Shikkel le Manchot.

Dans l'antre des ravisseurs !

Shikkel le Manchot est un individu hirsute, de petite taille, mais au torse impressionnant. Il s'agit manifestement d'un métis d'humaine et de nain. Shikkel s'active dans sa forge où ronfle un feu d'enfer. Son bras gauche est une prothèse de métal qui se termine par une pince à l'aspect menaçant.
Le forgeron reçoit les aventuriers en bougonnant et ne fait pas preuve du moindre égard à leur encontre. Une fois au courant de leurs desiderata, il fait semblant de ne rien comprendre et se contente de répondre par monosyllabes. Les enquêteurs seraient bien vite découragés par leur interlocuteur si l'un d'eux ne repérait, dans le coin de la forge communiquant avec l'écurie, la broche dont Ysabeau venait de faire l'acquisition. La jeune femme est peut-être encore dans cette maison !
Si les aventuriers se montrent trop pressants, Shikkel appelle ses fils, cinq brutes musclées au front bas, et menace de lâcher ses chiens, deux mâtins saltharites qu'il a dotés de mâchoires de métal. La sagesse veut que les aventuriers effectuent une prudente retraite afin de discuter d'un plan d'attaque... si tant est qu'Ysabeau soit toujours dans la maison ! Quoi qu'il en soit, ils peuvent toujours laisser l'un des leurs en observation.
Une opération de nuit semble s'imposer. A vos joueurs de dresser un plan d'attaque cohérent, en tenant compte des chiens et des gardes, ils pourront également prévoir une fuite rapide en direction du bac. En raison de la pleine lune, et moyennant une bonne compensation, le propriétaire du bac acceptera d'effectuer un transport de nuit.

1. La forge. Tous les instruments du parfait forgeron s'y trouvent entreposés. Les deux mâtins y circulent librement la nuit.

2. L'écurie. Le poney de Shikkel et deux chevaux y dorment paisiblement.

3. L'entrepôt. On y trouve des métaux et du combustible, ainsi que quelques outils et des travaux achevés sans grande valeur.

4. La salle commune, qui sert un peu à tout. Pour manger, s'habiller, jouer aux dés, cuver son vin... L'un des fils s'y trouve.

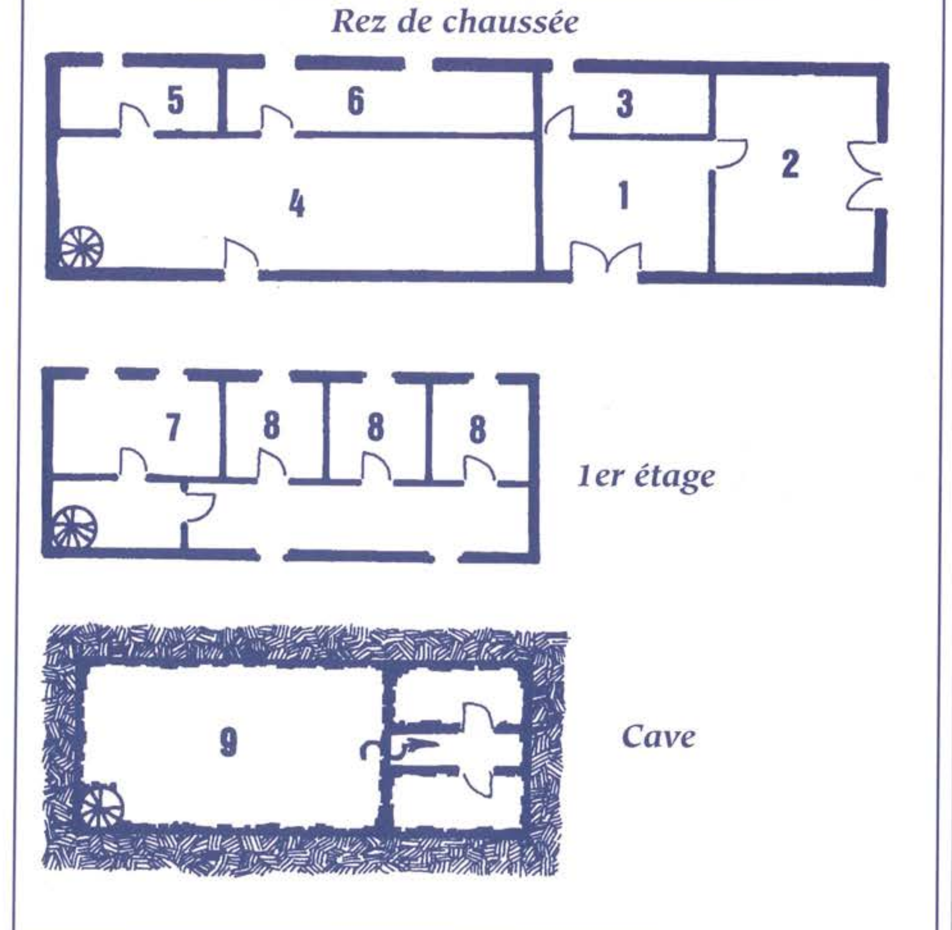
5. La cuisine. Condiments et jambons au plafond. Les marmites et les écuelles sont d'une propreté douteuse.

6. La réserve. On y entrepose tout ce qui traîne dans la maison : vieux vêtements, nourriture, outils usagés...

7. Le « bureau » de Shikkel. Un coffre contient les objets de valeur sur lesquels il travaille ainsi que le fruit de quelques larcins (pour 350 PO d'objets divers). C'est là qu'il se trouve lorsqu'il n'est pas dans sa forge. Il y dort la nuit. La fenêtre est dotée de barreaux épais et la porte de ferrures impressionnantes (malus de 10 % pour crocheter).

8. Les « chambres » du reste de la famille : une vieille tante obèse qui s'occupe du ménage, des commissions et de la cuisine, ainsi que les quatre autres fils.

9. La cave. Tout un bric à brac, ainsi que deux tonneaux de vin, du sel, du bois, la carcasse rouillée d'une charrue, une vieille armure (souvenir de jeunesse de Shikkel). Le mur du fond cache un passage secret permettant d'accéder à deux cellules. L'une est vide, l'autre contient Ysabeau endormie. Ouvrir le passage secret déclenche un signal dans la chambre de Shikkel (à moins que le système rudimentaire n'ait été désamorcé).
Selon l'habileté de vos aventuriers, l'expédition peut se dérouler sans accroc ou se solder par un épouvantable carnage. Tout bruit de bataille à l'intérieur de la maison alertera les voisins qui viendront prêter main forte à Shikkel au bout d'un tour (comptez une demi-douzaine de guerriers niveau 0) et provoquera l'apparition, deux tours plus tard, du guet (6 guerriers niveau 2).
Une fois Ysabeau tirée de sa cellule, les aventuriers auront tout intérêt à quitter rapidement la ville...



Shikkel. Guerrier niveau 4. CA 8/4 PdV 35 D 1-6+1 (épée courte) + 1-4 (son bras).
Ses fils. Voleurs niveau 2. CA 9 PdV 10 D 1-6.
Les mâtins. DdV 2 PdV 12 D 1-6.

Au-delà du fleuve

Une fois le fleuve passé, nos amis peuvent se remettre de leurs émotions. La bourgade où ils viennent de prendre pied est bien moins importante que Porjetta, et le débarquement de nuit passera inaperçu. Ils vont se diriger vers le sud durant quatre jours. Libre à vous de leur aménager des rencontres et des mésaventures, mais n'oubliez pas qu'ils sont pressés par le temps et qu'ils ne peuvent se permettre de trop en perdre, d'autant que leurs poursuivants ne sont peut-être pas loin. Par conséquent, si vous estimez que le voyage manque de piquant, arrangez-vous pour que les conséquences des mésaventures survenant au groupe n'entament pas la cohérence de la poursuite.
Au bout de quatre jours, Ysabeau révèle enfin aux aventuriers leur destination finale : le monastère de Kouram. « Il parait que lorsque sire Pelnor fut guéri de sa blessure, il souhaita, pour quelque obscure raison, s'installer dans ce monastère. Nous en apprendrons certainement plus sur place. Je dois avouer qu'un peu de repos, même dans une cellule monacale, n'est pas pour me déplaire, non plus que la perspective d'un bon bain » (avec un regard appuyé en direction de son aventurier préféré...).
Vers la fin de l'après-midi, le paysage devient moins riant. La campagne, jusqu'alors couver-

te de prairies, se hérisse de pics calcaires. Le relief se creuse, révélant des combes secrètes au fond desquelles murmurent des ruisseaux.
Le monastère de Kouram se dresse au sommet d'un petit éperon rocheux, d'où la vue peut embraser la vallée, en contrebas. On y accède par un sentier tortueux, taillé à même la pierre par des générations de moines. Après les vergers et les prairies verdoyantes du val d'Auricombe, le paysage semble soudain frappé d'une austérité oppressante.
On ne découvre le monastère qu'au détour du dernier virage. Le sentier laisse alors la place à un vaste terre-plein au centre duquel se dressent les bâtiments.
Au premier regard l'endroit ressemble davantage à une forteresse qu'à un lieu de recueillement. Les bâtiments sont corsetés par des murailles trapues et crénelées, flanquées de tours d'angle. Détail étrange, malgré des aménagements ultérieurs destinés à lui donner une forme plus orthodoxe, la structure défensive a été dressée à l'envers, comme si l'ennemi devait surgir de l'intérieur même du monastère, et non du val proche. Quelques clochetons fortement bombés, dont les bulbes rappellent certains temples de Tsovranie, égayent l'ensemble.
Lorsque les aventuriers viennent y frapper, un minuscule guichet s'ouvre à hauteur d'homme et un œil inquisiteur les observe. Puis le guichet se referme avec un claquement sec, et la porte s'ouvre dans un effroyable grincement. Les aventuriers s'engagent alors dans un passage sombre et voûté, passant sous la muraille et débouchant sur une petite place de terre battue. Face à eux se dresse un bâtiment à la façade sinistre, percée de petites fenêtres, qui semble être le dortoir principal et le réfectoire. Sur la droite, une bâtisse basse résonnant de cris d'animaux et de bruits divers indique une zone de forte activité. Un temple, à la façade composée de colonnes doriques, occupe près de la totalité de l'aile ouest. On devine, à l'arrière, un cloître et un jardinet.
Le moine faisant office de portier accueille les aventuriers d'un signe de tête et leur désigne une colonne de pierre à laquelle ils peuvent attacher leurs montures.
Il est vêtu d'une robe de bure blanche frappée d'un symbole complexe. Son visage émacié, mangé par une abondante barbe grise, inspire un indéfinissable malaise. Sans répondre aux interrogations des aventuriers, le moine se dirige d'un pas traînant vers le bâtiment principal. A défaut d'un autre guide visible, nos amis n'ont plus qu'à le suivre.

Hôtes du monastère de Kouram

Un silence de mort règne à l'intérieur du bâtiment. Une fois passé une porte de chêne, les aventuriers traversent un scriptorium où travaillent une dizaine de moins copistes. Les textes recopiés avec soin sont écrits dans une langue inconnue.
Au-delà du scriptorium, les aventuriers empruntent un couloir orné de blasons et d'armures de chevaliers. Un aventurier perspicace remarquera les armes de sire Pelnor, une masse d'argent sur fond noir ; le groupe est sur la bonne voie !
Le moine les fait entrer dans un bureau où se tient un homme de haute taille, vêtu d'une chasuble et d'une étoile colorée. Il se présente comme le prieur du monastère et souhaite la bienvenue aux aventuriers dans un commun hésitant aux tournures archaïques.
Au cours de l'entretien, il se montre d'une courtoisie glaciale et fait plusieurs fois répéter les phrases complexes ou énoncées trop rapidement. Interrogé au sujet de sire Pelnor, il déclare tout ignorer de cette personne. De même, il reste évasif sur la vocation de son monastère et la divinité qui y est vénérée. En insistant, les aventuriers peuvent demander à consulter le registre des visiteurs (s'ils n'y pensent pas, faites-leur inscrire leurs noms dans le registre du frère portier).
En compulsant l'épais recueil, ils finissent par trouver le nom de sire Pelnor. Mais si ce dernier figure bien dans le registre des arrivées, il n'apparaît pas dans celui des départs. Le prieur hausse les épaules avec indifférence si les aventuriers le questionnent à ce sujet.
Lorsqu'ils quittent le bâtiment principal, les aventuriers remarquent qu'une forte agitation règne au sein de la communauté monastique. Un cavalier vient de déboucher du passage voûté, arborant les armes du comte de Cormalin. Si nos amis se dissimulent, il se dirige vers le scriptorium puis le bureau du prieur, tout comme eux l'ont fait. Il en ressort une dizaine de minutes plus tard, lâchant une bordée de jurons, et quitte le monastère en faisant virevolter sa monture.
Si les aventuriers se découvrent, il se dirige vers eux et exige la restitution d'Ysabeau. « Dans ce cas, le comte de Cormalin fera preuve de mansuétude à votre égard et renoncera à vous faire pendre comme de vulgaires ravisseurs. Dans le cas contraire, apprêtez-vous à vivre reclus jusqu'à la fin de votre existence car nous avons mis le siège devant cet endroit et il vous est impossible de le quitter. »
S'ils montent aux remparts, les aventuriers pourront constater qu'en effet, une vingtaine de cavaliers se sont installés à proximité du monastère, dont ils surveillent les issues.
En attendant de résoudre ce nouveau problème, nos amis peuvent visiter le monastère. Ménagez plusieurs scènes de détente avec les moines, dont l'incapacité à communiquer peut entraîner des quiproquos cocasses, par contre, vous pouvez d'ores et déjà attirer leur attention sur le mystère de la crypte nord.
En effet, le temple où les moines révèrent non une déité mais une sorte de symbole abstrait, est doté de plusieurs cryptes. Certaines contiennent des sépultures de prieurs décédés, d'autres sont des chapelles destinées au recueillement des fidèles. L'une des cryptes est fermée par une porte de métal cadenassée, recouverte de protections rituelles et de symboles sacrés. Si les aventuriers font mine de s'y intéresser de trop près, les moines se tourneront vers eux, affolés, et leur feront comprendre qu'ils doivent aller voir ailleurs.
Le prieur ayant disparu, les aventuriers vont errer le reste de l'après-midi à l'intérieur du monastère, ou regarder avec morosité les hommes de Cormalin installer des postes de garde pour la nuit.
Ils peuvent bien entendu livrer Ysabeau, mais celle-ci s'y opposera de toutes ses forces, et il faudra l'y contraindre par la violence. De surcroît, s'ils parviennent à leurs fins, elle annoncera au comte de Cormalin qu'elle a perdu sa virginité et enduré mille brimades et tourments de la part des aventuriers ; le brave comte n'aura alors plus qu'un seul but : mettre la main sur ceux qui ont abusé de sa fiancée !
Au cours de la nuit, vont se dérouler deux événements importants.
D'une part, une partie des hommes de Cormalin va tenter de s'introduire dans le monastère afin d'enlever Ysabeau. Ils vont opérer discrètement et essayer de surprendre les aventuriers. Ce sont de bons archers et d'excellents lanceurs de poignards.

Les hommes de Cormalin.
4 voleurs niveau 2. CA 7 PdV 12 D 1-6 ou 1-4 (arc, dague, épée courte).

D'autre part, les aventuriers sentent, vers la minuit, d'étranges vibrations provenant du temple, ainsi que des lueurs passant furtivement derrière les vitraux (bien entendu, vous pourrez cumuler ces deux événements).
Si les aventuriers se dirigent vers le temple sans prendre de précautions, ils attireront l'attention des moines qui tenteront de les dissuader avec des gémissements de terreur.
Une fois dans le temple, nos amis aperçoivent les feux follets, deux lumières blanchâtres qui fileront vers la porte mystérieuse et disparaîtront, comme happées par elle. Il leur faut forcer le passage pour en apprendre davantage !
La porte, débarrassée de ses cadenas et protections diverses, révèle un couloir sombre qui s'enfonce profondément sous terre. A son extrémité, loin sous le niveau du sol, luit un faible point lumineux.
Empruntant le passage, les aventuriers finissent pas déboucher sur le seuil d'une pièce octogonale, meublée avec un goût tapageur. Au centre figure un grand pentacle où trône un magnifique siège de pierre sculptée. Y est assis un être cornu ayant toute l'apparence d'un démon : un torse recouvert de plaques chitineuses, des mains griffues, et une face perverse, au regard brillant de malice. « Bienvenue dans mon antre !, s'écrie le démon d'une voix de baryton. Vous pouvez entrer sans crainte : nulle magie ni arme ne peut passer la protection de ce pentacle. Syssiphut est mon nom et je suis enchanté de votre visite. Que puis-je faire pour vous être agréable ? Désirez-vous des sièges ? (sur un geste négligeant de sa part, des tabourets accourent se mettre à la disposition des aventuriers) Un peu de vin ? Voici un Clos malin réputé pour son goût fruité et ses vertus revitalisantes (s'ils y goûtent, les aventuriers n'auront qu'à se louer de la proposition du démon !). Je crois deviner que vous êtes lancés dans une quête de grande importance, enchaîne-t-il. Puis-je vous apporter mon aide ? Mes conseils et avis sont gratuits et ne vous engagent à aucune forme de rétribution ni action présente, passée ou future, dans ce monde et les six autres plans connus. »
Les aventuriers peuvent décider de rebrousser chemin, mais il leur faudra affronter Cormalin et abandonner tout espoir de poursuivre la quête. Par contre, s'ils discutent avec le démon de leur problème, celui-ci éclate de rire et déclare connaître personnellement sire Pelnor, ainsi que l'endroit où il se trouve actuellement. « Pas très ▷

loin d'ici, notez bien, mais difficilement trouvable dans les délais qui vous sont impartis... Ecoutez ma proposition : accomplissez une petite mission pour moi et je vous mènerai jusqu'à sire Pelnor. »

Une telle proposition ne peut se refuser que difficilement ! En cas d'acceptation, le démon se sert un verre de vin et le savoure les yeux mi-clos, puis il déclare : « Mon ennemi de toujours, l'ogre Garbalès, a dérobé un hanap d'or auquel je tenais énormément ; la moindre des babioles dont je me sois entiché, notez bien, mais le fait que Garbalès y trempe chaque jour ses lèvres aphteuses me soulève le cœur (Syssiphut laisse aller son bras avec une tristesse qui chagrinerait les cœurs les plus endurcis). Garbalès a trouvé refuge sur l'île de Tasilbar, sur un plan dont l'accès m'est iniquement interdit. Rendez-vous là-bas et ramenez-moi le hanap. En échange, je vous mènerai à sire Pelnor. Mais hâtez-vous, car ce dernier s'active fortement en ce moment, et je crains qu'il ne travaille à sa propre mort. »

Si les aventuriers acceptent, le démon les invite à pénétrer dans le pentacle et leur confie une pelote de fil dont il tient délicatement l'extrémité. « L'un de vous doit tenir la pelote et chantonner :

Pelote enchantée
En Tasilbar tu dois me guider,
Hip, hop ! sans t'emmêler
Je t'ordonne de m'y mener !

Suivez alors la pelote et ensuite, à vous de jouer ! Pour revenir, suivez le fil en sens inverse jusqu'à moi ! »

Les aventuriers n'ont qu'à suivre les indications. Il n'y a aucune traîtrise (du moins à l'aller !).

A l'énoncé de la formule, une porte magique apparaît à l'intérieur du pentacle, entourée de fumerolles verdâtres. Un chemin qui n'est guère engageant !...



Les aventuriers déroulent la pelote durant un temps qui leur paraît infini. Ils ne savent plus s'il y a un sol sous leurs pieds, s'ils marchent droit et même s'ils marchent tout court. Ils évoluent dans un univers de couleurs changeantes où planent un parfum et une musique déconcertante.

Sur un autre plan

Finalement, le kaléidoscope se déchire, et ils se retrouvent sur une plage balayée par la mer, l'extrémité de la pelote à la main.

Une porte semblable à celle du pentacle se dresse à côté d'eux. Une boulette de parchemin en jaillit et roule aux pieds des aventuriers. Il y est écrit : « Garbalès habite le château en haut de la colline, en direction du nord. Bonne chance ! S. »

Les aventuriers ont tôt fait de repérer le château qui se trouve effectivement au sommet d'une colline couverte d'une forêt qui s'étend pratiquement jusqu'à la plage. Le groupe n'a plus qu'à s'y engager, d'autant qu'un étroit sentier se dirige précisément vers le nord...

Alors que les aventuriers cheminent le long du sentier, ils entendent des voix fortes au timbre grave, provenant d'un endroit proche sur leur droite.

« ... a toujours été difficile à appréhender, alors que les gnostiques de Shafroun ont toujours fait preuve de beaucoup d'esprit.

— Fadaises ! Tes propos confinent à l'hérésie ! La gnose de Shafroun a emprunté les traits marquants de la Théorie des Huit Plans, mais en réduisant à une caricature les Clauses Sceptiques de Baffral qui en sont pourtant l'essence même !



— Tu parles comme Frrsh ! Les chênes n'ont-ils donc que de la sève de bouleau en guise d'esprit ? »

Les voix semblent provenir des arbres alentours, mais personne n'est visible dans le feuillage. Ce n'est qu'au bout de quelques instants d'observation que les aventuriers comprennent que les voix proviennent en fait des arbres eux-mêmes, et plus précisément d'un grand chêne et d'un sapin qui leur font face.

Ces derniers viennent également d'apercevoir les aventuriers et le chêne se penche afin de mieux les observer, faisant craquer son tronc dans l'effort.

« Ahoum ! Il semblerait que nous ayons des visiteurs ! Regardez, messire Omph, ces étranges créatures, comme elles sont pauvres en ramures et bourgeons ! »

Les arbres ne sont pas menaçants, mais si les aventuriers se mettent à détaler, ils mettront suffisamment d'entraves sur leur chemin pour les faire finalement retourner à leur point de départ. Une agression serait inutile et surtout dangereuse, car les arbres sont puissants (ils possèdent tous les sorts de druide et les lancent niveau 13). Les attaquer serait suicidaire, d'autant que les arbres, charmés d'avoir des visiteurs, les pressent de questions (au sens parfois obscur).

Notez cependant que si le chêne Ratamatox est plutôt sympathique, le sapin Omph est plus que susceptible et semble voir une allusion désagréable dans chaque remarque.

Si les aventuriers racontent leur histoire et expliquent qu'ils comptent se rendre chez l'ogre Garbalès, les arbres frémiront.

« Garbalès est notre ennemi car il possède une hache à la lame tranchante dont il fait usage sur nos frères. Et nous pouvons vous aider, n'est-ce pas, Omph ?

— Broom... cela est vrai, mais la Loi de l'Equité veut que nos visiteurs offrent un cadeau de valeur en échange de nos conseils avisés...

Il faut espérer que nos amis se rappellent avoir ramassé des glands de chêne, suivant l'instruction du codex (voir p.16), sinon il leur faudra de longues palabres pour convaincre les arbres.

Finalement, Ratamatox leur donne le conseil suivant :

« Rendez-vous jusqu'au château de Garbalès. A l'entrée, vous trouverez deux chevaliers gobelins. Ils sont aussi stupides que méchants, et vous devrez les défaire avant de continuer. Une fois les gobelins vaincus, pénétrez sans hâte ni peur dans l'enceinte du château. Garbalès aura observé le combat depuis les remparts et vous accueillera avec une feinte courtoisie. Ne cherchez pas à le combattre ! C'est un être sanguinaire qui ne fera qu'une bouchée de vous ! Il vous invitera à sa table et une fois de plus, vous avez tout intérêt à accepter. Au cours du

repas, évitez d'acquiescer en prononçant le mot « oui », car cela ferait de vous les esclaves de Garbalès. Par contre, vous pourrez retourner cet enchantement contre lui. Prenez un peu de mousse, un champignon (Omph en possède de très remarquables spécimens près de sa racine droite) et cette feuille que voici (une feuille dorée se pose délicatement au pied des aventuriers). Mélangez ces trois ingrédients de manière à en faire une poudre et recouvrez-en une feuille de parchemin sur laquelle vous aurez au préalable inscrit un mot. Si vous parvenez à faire prononcer à Garbalès le mot, celui-ci sera obligé de répondre sincèrement aux quatre questions qui suivront. »
Sur ces mots, les arbres s'en retournent à leur débat philosophique, tout en lorgnant les aventuriers du coin de l'œil.

Les arbres. CA -5 DdV 12 PdV 90 D 1-12x8.

Tout se déroule ainsi que les arbres l'ont annoncé. Après trois heures de marche environ, les aventuriers débouchent au pied du château de l'ogre : un manoir sinistre aux tours noires et aux remparts affaissés. Le pont-levis s'abaisse d'un coup sec lorsqu'ils sortent du couvert des arbres, et deux chevaliers en armure se dirigent vers eux au galop. Arrivés à portée de voix, ils interrogent les aventuriers avec beaucoup d'insolence, pour finalement conclure que ce sont des pillards et lancer leurs montures dans une charge féroce.

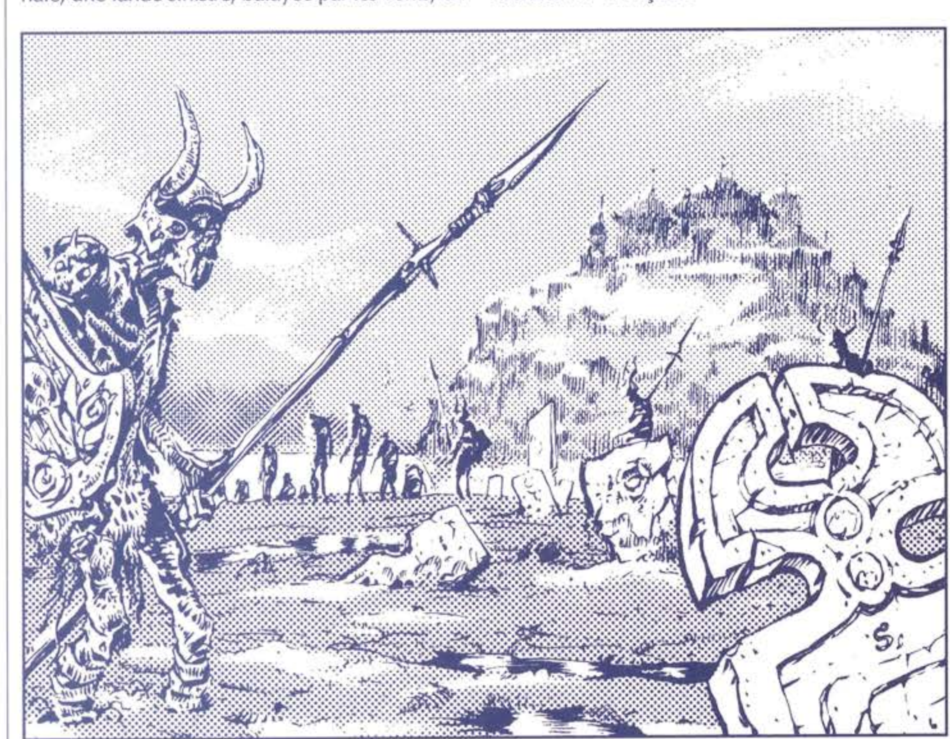
Les chevaliers gobelins.
CA 5 DdV 3 PdV 20 D 1-8 (lance courte).

Une fois les chevaliers défaits, nos amis vont pouvoir pénétrer dans l'enceinte du château et là ils sont accueillis par Garbalès.
L'ogre est réellement imposant : pas moins de 3 mètres de haut et des bras comme des troncs d'arbres. Il est vêtu à la manière d'un gentilhomme, d'un pourpoint et de hauts de chausse qui le rendent particulièrement grotesque. Son visage aux traits lourds respire la malignité et la méchanceté. Il reçoit les aventuriers comme des visiteurs et, aidé de son chambellan Morvitez, un gobelin de grande taille, les convie à partager son repas.
Bien entendu, il va tenter de piéger ses visiteurs en leur faisant prononcer à chacun le « oui » fatidique. Dans ce cas, les aventuriers seront comme charmés par l'ogre et lui obéiront en tout durant une demi-journée. Mais lorsqu'ils se réveilleront, il sera trop tard, car ils se retrouveront dans les geôles du château, l'ogre leur ayant fait des propositions dans ce sens (« Allons visiter mes oubliettes, voulez-vous ? Désirez-vous tester ces menottes et ces chaînes de fabrication naine ? »). Si tous les aventuriers se sont faits prendre au piège, ménagez-leur tout de même une porte de sortie en prévoyant une évasion délicate ! Si par contre ils réussissent à prendre l'ogre au piège (les joueurs auront secrètement noté un mot sur un papier et tenté de le faire prononcer au maître de jeu/ogre au cours du repas), Garbalès leur révélera qu'il n'est plus en possession du hanap, mais qu'il lui a été dérobé par son ennemi de toujours, le nécromant Trashnor. Celui-ci vit à l'autre bout de l'île, dans une nécropole où il se livre à des expériences impies. Dépités, nos amis découvrent donc qu'ils vont devoir affronter un nouvel adversaire !

Garbalès. CA 0 DdV 8 PdV 70 D 1-8x2.
Morvitez. CA 6 DdV 3 PdV 20 D 1-6.

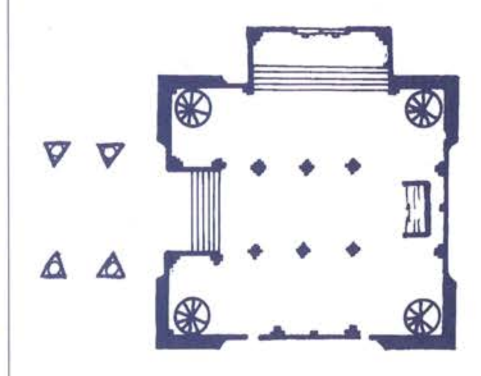
La nécropole de Trashnor

L'île n'étant pas très étendue, les aventuriers ne vont pas tarder à découvrir, depuis le sommet d'une colline surplombant la partie septentrionale, une lande sinistre, balayée par les vents, où reposent, inclinées et comme abandonnées aux embruns, nombre de pierres tombales.
Une sorte de mausolée de basalte noir, orné de quatre minarets aux coupoles délicatement ouvragées, se dresse au centre de la nécropole. A quatre jets de flèche de là, la lande se mue en une longue plage de sable gris, battue par des rouleaux écumeux. Un navire à l'architecture étrange est ancré au large. Il est difficile d'en apprécier les proportions à une telle distance, mais elles doivent être imposantes. Des petits groupes de soldats au visage cadavérique circulent entre la plage et le mausolée, encadrant des groupes d'humanoïdes aux traits brouillés et à la démarche lente. Ces groupes embarquent dans de petites chaloupes qui se dirigent ensuite vers le vaisseau.
Les aventuriers vont devoir attendre la nuit pour agir, car l'animation est trop importante le jour. Une fois le soleil couché, le va et vient prend fin et les gardes regagnent pour certains le mausolée, pour d'autres le vaisseau. Le calme revient alors sur la lande, laissant à nos amis le soin d'agir.
Atteindre le mausolée ne va pas se faire sans encombres ! Des sentinelles veillent apparemment au sommet des minarets, et leur acuité visuelle semble remarquable ! Illustrez ce fait en décrivant la mort d'un lièvre qui se faufile en bondissant entre les pierres tombales. Un trait de feu part de l'un des minarets et le transperce sans coup férir. Nos amis apprendront ainsi que leurs ennemis voient dans le noir. Ils devront faire preuve d'une grande habileté pour se faufiler entre les tombes : un exercice recommandé pour les nerfs !
Une fois à proximité du bâtiment, les personnages peuvent en apprécier la taille. Une allée bordée de statues colossales mène à une volée de marches et à un parvis de grandes dimensions. Une double porte de bronze interdit l'accès à l'intérieur du temple. Mais il est possible de s'introduire par l'une des petites fenêtres situées sur la façade.



A l'intérieur du mausolée

Il règne à l'intérieur du mausolée un silence de mort. Un trône d'or, surmonté d'un dais chamarré fait face à la porte de bronze. Près du mur nord, un grand escalier mène à une pièce vide dont le fond est barré par une lourde porte de bronze à double battant coulissants. Il est possible de la faire fonctionner mais avec beaucoup de difficultés (malus de 20 %). On accède



alors directement en 14, ce qui est loin d'être réjouissant pour les visiteurs !...
Quatre escaliers mènent directement aux minarets. Les minarets A, B et C ont la même structure : au premier étage, quatre gardes mort-vivants qui ne bougent qu'en cas d'alerte, au second deux autres gardes maniant la baliste de feu et au troisième un zombinoculaire.

Les gardes. CA 5 DdV 2 PdV 10 D 1d8.
Ce sont des squelettes revêtus de cottes de mailles et armés de cimeterres. Ils ont été enchantés par Trashnor et sont tournés comme des monstres à 5 dés de vie.

A moins d'une précision complémentaire, ces gardes sont ceux que l'on rencontre dans l'ensemble du complexe souterrain de Trashnor.
La baliste de feu est une baliste d'apparence normale, lançant des carreaux standard. En fait, elle est enchantée et les carreaux prennent feu au cours du lancement, occasionnant des dommages supplémentaires (+1d6/round).
Une bouche magique informe les gardes de l'endroit à viser. Les ordres émanent des observateurs de la salle de commandement (30). Le zombinoculaire est une invention (une de plus !) de Trashnor, qui a greffé à un zombie des yeux lui donnant une vision nocturne exceptionnelle. Un fil de laiton, greffé dans son cerveau, sort de son crâne, et le relie au mur le plus proche. Le fil disparaît alors dans la maçonnerie (il est en fait relié aux observateurs de la salle de commandement). Le zombinoculaire n'a aucune autre fonction que celle d'observer, et ne sait pas se battre. Couper le fil de laiton alerte aussitôt les contrôleurs de la salle 30 qui envoient sans tarder une escouade de gardes (prélevés en 31) afin d'aller voir de quoi il retourne et de revenir faire un rapport.
Le quatrième minaret (D) comporte également trois étages, mais les salles sont désertes. Dans le mur nord de la dernière est dissimulé un levier. Celui-ci, une fois actionné, escamote une partie du sol, révélant un pentacle de bronze. Y pénétrer téléporte immédiatement le visiteur dans le palais souterrain de Trashnor, en 1. Il vaut mieux examiner attentivement le levier avant de l'actionner, car il est relié à un système d'alarme. L'abaisser inconsidérément déclenche un signal dans la salle de commandement qui enverra des gardes accueillir les maladroits et déclenchera une alerte générale. Il faut habilement détendre le câble avant d'actionner le levier afin d'éviter ce désagrément.

A propos de Trashnor

Trashnor est un nécromant réputé sur ce plan, habile dans l'art de ramener les corps à une certaine forme de vie. Il aime procéder sur eux à des expériences afin de créer des formes de « vie » dociles et ayant une utilité pratique. Le zombinoculaire est pour l'instant son invention la plus achevée.
Le nécromant trouve sa matière première dans le cimetière même, qui fut jadis le lieu d'une gigantesque bataille et où les corps ne manquent pas, même après des années d'exploitation. Scientifique empirique, Trashnor est également un nécromant fort habile dans les arcanes de la magie noire. Il a découvert un lac de « boue humaine », dont l'origine et la nature sont si anciennes qu'elles lui échappent, et ce malgré son immense savoir et des recherches opiniâtres. Ce lac se trouve loin sous terre, dans une grotte. Il est formé d'une sorte de boue liquide et en son centre se dresse une petite île, surmontée d'un étrange édifice que personne, même pas Trashnor, n'est allé examiner de plus près. De cette boue liquide sortent en titubant des embryons de créatures, grotesques parodies d'êtres humains. Tout d'abord unis à la matrice par des fils, ils croissent progressivement jusqu'à devenir indépendants et errent alors sur les rives du lac, tels de petits golems sans cerveau. Ils sont alors récupérés par les gardes de Trashnor qui les parquent dans une grande salle.
Le nécromant fait commerce de ces créatures, qui se révèlent à l'usage des domestiques soumis, sachant travailler la terre et, pour certains, se battre dans les arènes. Toutes les pleines lunes, il reçoit la visite des ambassadeurs d'un pays d'au-delà de la mer, le Sssrish. Ceux-ci, des sortes d'hommes-lézards, emmènent les créatures jusqu'à leur bateau et offrent en échange de l'or, des ouvrages rares, ou des esclaves razziées lors de campagnes lointaines.
Trashnor s'est bien entendu livré à des expériences sur les créatures de boue, mais jusqu'à présent, ses efforts ne sont guère couronnés de succès, même s'il a décidé de garder les plus épouvantables ratages dans une pièce secrète...
Actuellement, Trashnor dîne en compagnie des ambassadeurs sssrishiens. Il est loin de se douter que de nouveaux visiteurs vont se présenter sans être invités...

Trashnor. Nécromant niveau 7. CA 0 (robe magique) PdV 30 D 1 4+4 (sorts à choisir).

Le domaine de Trashnor

1. Une pièce circulaire, éclairée en permanence par des globes lumineux (il en est ainsi dans tout le domaine). Les portes ne sont pas verrouillées. La porte A mène aux appartements de Trashnor et de ses hôtes, la B aux salles d'expérimentation et au lac, la C aux quartiers des plaisirs, la D aux salles de contrôle et aux casernements.

2. Salle de réception. Richement décorée, c'est là que dîne le nécromant. La porte est gardée en permanence par deux sentinelles, à l'intérieur du corps desquelles Trashnor a greffé des cornemuses et des soufflets de forge, que les gardes actionnent en remuant les bras. En cas de problème, ils se préparent au combat en émettant des sons discordants qui déclenchent aussitôt l'alerte.

3. La salle du conseil. Plus austère que la précédente, c'est là que sont débattus les problèmes importants (Trashnor est secondé par un chef de guerre et deux clercs humains), ou négociée la vente de nouveaux esclaves. Des cartes de l'île couvrent les murs et un tableau dissimule une boule de cristal permettant d'observer ce qui se passe dans la salle 30.

4. La bibliothèque. Riche en ouvrages impies et magiques. Enchanteurs, illusionnistes, transmuteurs et clercs devraient y trouver leur bonheur. A noter une collection d'estampes érotiques, un rayonnage consacré aux grands inventeurs et même quelques ouvrages de poésie. Un passage secret à sens unique permet de retourner dans la salle 2.

5. Chambre d'hôte. Elle est réservée à l'ambassadeur Frssst, qui a rang de baron dans son pays et dîne présentement avec le nécromant.

Frssst. Baron lézard. CA 4 DdV 6 PdV 50 D 2d4+2 (khopesh magique).

Dans cette pièce se trouvent quelques objets magiques à caractère guerrier (heaume, bouclier) et des bijoux.

6 et 7. Chambres des suivants de Frssst. Chacune accueille deux gardes d'élite. On y trouve quelques objets de valeur.

Gardes d'élite (2).
CA 6 DdV 4 PdV 35 D 1d8+1 (épée bâtarde).

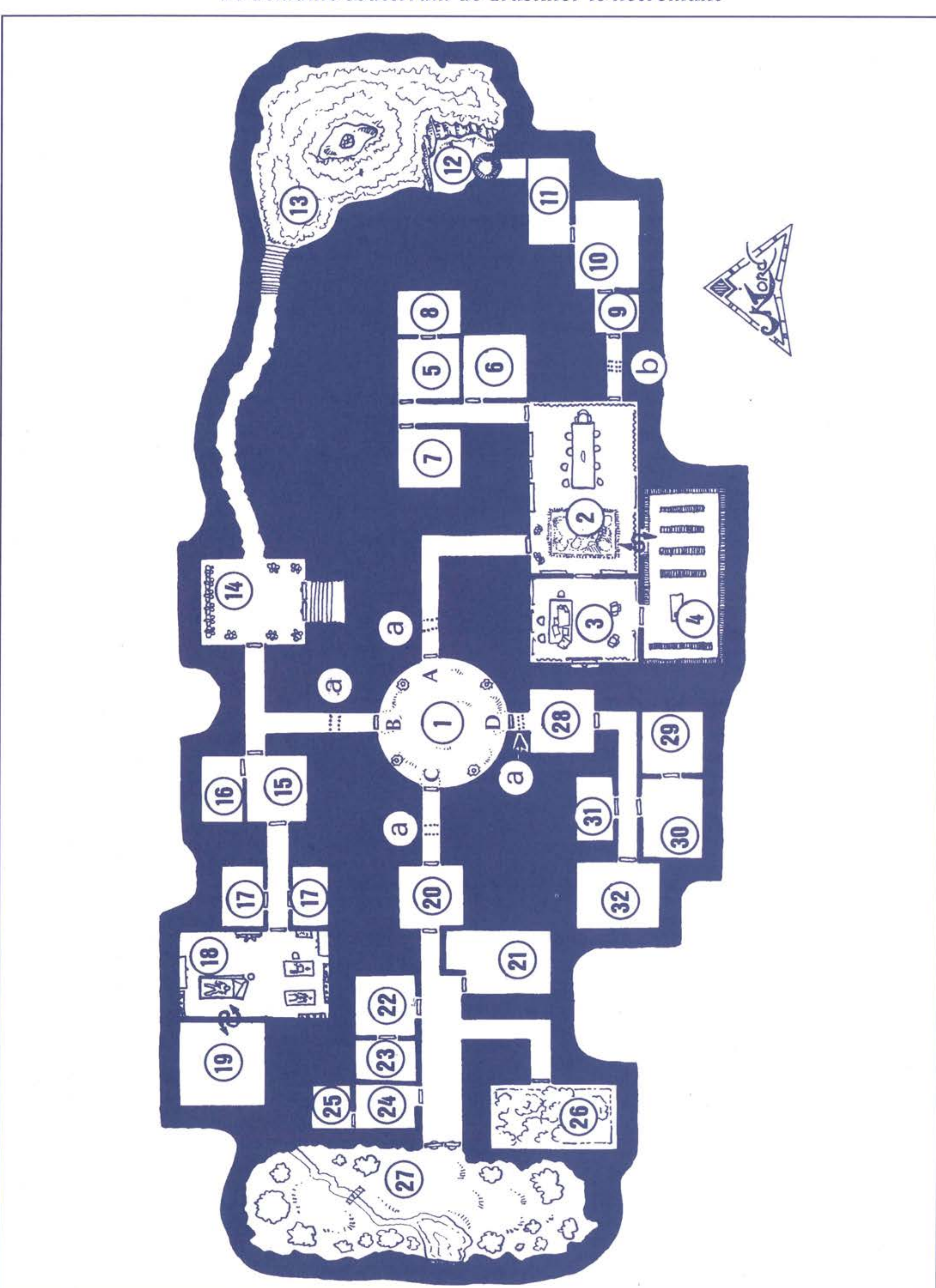
8. Le bureau. Destiné à l'usage de l'occupant de la chambre 5. Comme Frssst ne sait ni lire ni écrire, il ne recèle aucun document intéressant.

9. Le couloir d'accès est gardé par deux sentinelles, il mène aux appartements de Trashnor, dont l'accès passe par un vestibule où se tiennent quatre gardes (dont un « cornemusien »).

10. La chambre de Trashnor. Luxueuse, agencée et meublée avec un goût morbide mais pas toujours désagréable. Quelques belles œuvres d'art figurent aux murs. Un livre repose sur une table basse, à proximité du lit à baldaquin : *L'épopée du vampire Trevelian. Tome I : l'enlisement*, par Ermold le Noir. L'ouvrage est abondamment annoté de remarques critiques et pertinentes.

11. La salle aux trésors. Protégée par une alarme sophistiquée comportant une projection de gaz empoisonné et le balayage d'une lame circulaire (jet sous 3 x la Dex pour y échapper. En cas d'échec, lancer 1d100. 1-90 : perte de 1d20 PdV. 91-100 : mort du personnage). La lame balaie tout dans un rayon de 1 mètre autour de la porte, et passe à une hauteur de 70 cm. Enfin, l'alarme provoque la chute d'une cloison de métal à l'épreuve des feux les plus puissants, juste contre la porte. Bien évidemment, elle déclenche également l'alerte générale (voir plus loin).
La salle contient de fantastiques richesses que vous modulerez selon les besoins et la puissance de vos aventuriers. Ils y trouvent bien entendu le hanap de Syssiphut.
Un passage secret permet, via deux puits gravitiques et un long couloir d'accéder en 12.
Attention : les puits gravitiques sont profonds de 20 mètres et la descente s'arrête à mi-parcours. Une voix sépulcrale demande alors un mot de passe et si ce dernier n'est pas formulé, les propriétés du puits disparaissent tant que le mot n'a pas été prononcé (cela provoque bien évidemment une chute de 10 mètres, soit 3d6 pts de dégâts).

Le domaine souterrain de Trashnor le nécromant



12. Ce promontoire surplombe le lac, l'île, l'étrange monolithe qui s'y trouve et des petits golems à différents stades de croissance. Trashnor s'y rend souvent afin d'observer le phénomène et tenter de le comprendre. Il étudie aussi (de loin) le monolithe. Un zomboulier, autre invention du nécromant, se trouve sur place en permanence. Il est totalement inoffensif et son unique utilité est de noter sur un boulier chaque apparition d'un nouveau golem.

13. L'île du monolithe. A supposer que les aventuriers aient envie de s'y rendre, le courage d'affronter la boue vivante, et la stupide idée de prendre pied sur l'île, ils devront réussir un jet de sauvegarde à -10 pour ne pas tourner les talons et s'enfuir en hurlant. Le monolithe pulse faiblement et irradie une lueur malsaine. Il n'y a rien de particulier à y trouver...

14. Dans cette salle sont entreposés les golems en attente d'être livrés. Ils attendent debout, l'œil vide, le corps sans réaction. La double porte mène au mausolée, ainsi qu'il a été dit plus haut.

15. La salle des gardes. 6 d'entre eux s'y trouvent en permanence. Ce sont eux qui emmènent les golems à l'extérieur lors des échanges, et qui surveillent le troupeau entre deux livraisons.

16. La chambre du clerc Ekhnarf. C'est l'un des trois lieutenants humains de Trashnor. Il supervise les livraisons de golems et assiste le nécromant dans ses expériences. Il commande les gardes de la salle 15. Sa chambre contient peu d'objets de valeur.

Ekhnarf. Clerc niveau 4. CA 10/5 PdV 30 D 1d6 (masse). Sorts à choisir, mais obligatoirement Invisibilité aux mort-vivants (niv. 1) et Aide (niv. 2).

17. Dans ces cellules se trouvent des golems en cours d'expérimentation.

18. La salle d'expérimentation. Un cauchemar pour personnes sensibles, un régal pour les fanatiques d'écorchés et de planches anatomiques. On y trouve également quelques inventions mineures : doigts-écarteurs ou mains-pinces grouillant dans un coffre... ainsi que de nombreux organes en cours d'étude. Un passage secret mène dans la pièce 19.

19. Salle des monstres. C'est là que sont entreposés les plus beaux « ratés » de Trashnor dont, pour d'obscures raisons, il n'a pas voulu se séparer. Ces créatures, fort disparates au demeurant, ont en commun une rage destructrice tout à fait remarquable.

Le barvateur

C'est une créature-araignée de taille humaine, dotée de sept jambes. Elle a la capacité de marcher sur les murs et sa tête pivote de manière indépendante par rapport au déplacement du corps, ce qui lui permet de surveiller sa proie en permanence. Elle attaque avec un jet de bave gluante (équivalent d'un sort Toile d'araignée, niv. 2) puis à l'aide de prodigieuses mandibules.
CA 2 DdV 4 PdV 40 D 1-6x2
Problème : Le barvateur a du mal à coordonner le déplacement simultané de ses sept jambes (chutes fréquentes) et la tête a tendance à pivoter plus que nécessaire, ce qui donne à la cible une chance supplémentaire d'éviter la Toile d'araignée. Enfin, le temps de rechargement de la bave entre chaque jet est long : près de 5 rounds.

Le hérissard

A l'origine, il s'agit d'un golem ventripotent, de petite taille, dont le corps était couvert de poils. Grâce à d'habiles transformations, ces poils sont à présent dressés et durs comme de l'acier, ce qui le rend assez semblable à un hérisson. Sa technique de combat est simple : se ruer sur l'ennemi pour l'empaler.
CA 1 DdV 3 PdV 25 D 3-12.
Problème : Le hérissard est un froussard impénitent. Avant toute attaque, il doit réussir un jet de sauvegarde contre la peur à - 3 ou rester blotti dans un coin d'ombre en attendant que ça se passe...

Le thuclhu

C'est une sorte de calamar assez impressionnant, pouvant indifféremment vivre sur terre ou dans l'eau. Dans le premier cas, il se déplace à l'aide de quatre pattes rétractiles ; dans le second, il utilise de petites nageoires. Conçu à l'origine comme arme de guerre marine pour les Sssrishiens, le thuclhu a rapidement connu des avatars de fonctionnement : incontinence au niveau de la poche d'encre ce qui avait pour effet de révéler sa présence à l'adversaire, propension des tentacules à s'emmêler inextricablement... Un modèle géant, amélioré de manière à pouvoir voler fut un fiasco complet. Il fut propulsé sur un autre plan et n'en revint jamais...
CA 4 DdV 5 PdV 40 D 1-6x6.
Problèmes : Emission inopinée d'encre, dans une direction aléatoire (jet de sauvegarde contre le poison et inactivité pendant un round), emmêlement des tentacules (20 % de chance chaque round). Il faut 2 rounds pour les démêler.

Le chauvolant

C'est un visage lourd, aux traits flasques, dont les oreilles ont été transformées en ailes de chauve-souris. Cela fait de lui une tête volante, dont le cou se termine par des serres impressionnantes. Il attaque en poussant un hurlement strident (une fois tous les 2 rounds). Ce hurlement pétrifie durant 3 rounds toute personne ratant son jet de sauvegarde.
CA 2 DdV 8 PdV D 1-4x4 (serres).
Problème : Le chauvolant a parfois du mal à moduler son cri qui passe de l'aigu au grave, ce qui a sur la cible l'effet d'un sort Prière (niv. 3). De plus, le chauvolant est myope, ce qui fait de lui un piètre aviateur lorsqu'il doit effectuer des manœuvres serrées dans un espace réduit. Enfin, à l'origine, le chauvolant étant dopé (équivalent d'un sort de Hâte (niv. 3) multipliant par dix la vitesse normale) de manière à fondre sur l'ennemi sans que celui-ci ait le temps de réagir. Malheureusement, le principe s'est avéré incontrôlable, et le chauvolant accélère aléatoirement (10 % de chance chaque round), ce qui nuit considérablement à son efficacité et l'amène immanquablement à s'écraser contre les murs.
Tous ces montres sont lâchés en cas d'alerte générale.

20. Dans ce vestibule, 4 gardes sont en faction.

21. Une sorte de réfectoire, qui semble également servir de salle de détente. Des tapisseries au mur égaient l'atmosphère.

22. Le harem de Trashnor. Six femmes superbes sont cloîtrées dans des chambres individuelles.

23. La chambre de Baboulia, eunuque de Trashnor. Il veille sur les femmes comme s'il s'agissait de ses propres filles. C'est un être adipeux et particulièrement veule. Sa chambre contient quelques objets de valeur et une impressionnante collection de bocaux dans lesquels flottent des attributs mâles de toutes tailles et formes.

Baboulia.
Guerrier niveau 0. CA 10 PdV 5 D 1-4 (dague).

24. Les cuisines. Six esclaves humains y travaillent en permanence, surveillés par Baboulia. A remarquer : un puits ainsi que d'étroits conduits de cheminée.

25. La réserve. Moult denrées y sont entreposées, ainsi que des tonneaux de vin.

26. Une source d'eau chaude souterraine alimente un bassin. L'endroit est noyé dans la vapeur, et Trashnor aime s'y délasser en compagnie d'une de ses favorites.

27. Les jardins merveilleux... portent bien leur nom. On se croirait presque retourné en Burgonnie ! L'endroit, assez surréaliste, est de grande dimension : environ 200 m de long sur 100 de large. C'est une ancienne grotte, habilement aménagée, où poussent de petits arbres et des rosiers entretenus par des zombies aux mains-sécateurs. Trashnor aime y flâner.

28. Salle de garde. 4 sentinelles y sont en permanence.

29. L'armurerie. Abondamment fournie.

30. La deuxième salle des gardes. 10 gardes y sont entreposés et prêts à être activés en cas d'alerte. Dans l'attente d'un ordre, ils se tiennent immobiles et sans réaction.

31. La salle de commandement. C'est le véritable PC du complexe souterrain. Deux gardes sont en permanence en faction devant la porte qui est verrouillée de l'intérieur et ne s'ouvre que si l'on frappe selon un certain code. L'intérieur est plongé dans la pénombre, seuls deux globes dispensent une vague lueur orangée. Trois boules de cristal sont reliées par des fils de laiton aux

organes visuels des zombinoculaires, et les esclaves sont en général attentifs à accomplir correctement leur tâche, car ils gagnent leur liberté s'ils avisent leur chef direct d'un mouvement anormal à l'extérieur (certains, cependant, simulent la coopération et ne révéleront jamais ce qu'ils voient. Cela peut laisser une chance lors de l'approche des aventuriers...).
Dans la pièce, se tient également en permanence un clerc ayant les mêmes caractéristiques que celui de la pièce 16. C'est lui qui ordonne et guide le tir des manieurs de balistes. C'est lui également (ou Drogo) qui peut déclencher l'alerte générale. Ce clerc vit habituellement dans l'une des chambres d'hôte, lorsque Trashnor ne reçoit pas...

32. Les appartements de Drogo. Ce colosse borgne au crâne chauve, réputé pour sa férocité, est le chef de guerre de Trashnor. Il a organisé la défense et prend la direction des opérations si la base est attaquée.

Drogo. Guerrier niveau 5. CA 7/2 PdV 40
D 1-8+2 (épée longue magique).

Drogo passe beaucoup de son temps à surveiller les transbordements ou à vérifier les défenses. C'est un adversaire rusé et cruel, qu'il ne faut pas prendre à la légère. Il dîne avec Trashnor lorsque ce dernier reçoit des hôtes. La chambre de Drogo est richement décorée, et contient de quoi satisfaire des aventuriers avides de butin.
Drogo peut aussi déclencher l'alerte générale depuis la salle de commandement. Dans ce cas, tous les gardes cornemuseux se mettent à hurler en même temps et le quartier dans lequel se trouvent les intrus est bouclé par une triple grille (a). Ils sont ainsi pris dans la nasse et des renforts peuvent affluer des autres quartiers. En même temps, un mur pivotant se referme en (b), protégeant Trashnor de toute agression. Enfin, l'alarme libère les joyeux drilles de la salle 14 et un système de couloirs cloisonnés les mène jusqu'au quartier où se trouvent les intrus. Les monstres sont lâchés si les gardes du quartier ont été vaincus, et avant que les renforts n'arrivent.
Il n'y a guère de tactique idéale pour dérober le hanap, si ce n'est comme d'habitude, d'user d'une grande discrétion. Les aventuriers pourraient profiter d'une discussion entre Trashnor et ses invités, dans la salle 3, pour se faufiler jusqu'en 10, en ayant au passage neutralisé les gardes de 9... Une opération en apparence simple, mais qui nécessite de la coordination et du doigté !

Retour en Burgonnie !

Les aventuriers retrouvent la porte dimensionnelle sur la plage. Elle n'a pas bougé et l'extrémité de la pelote de fil est toujours là, solidement fixée à un montant.
Nos amis vont donc pouvoir quitter cet étrange pays, et éprouver les mêmes sensations qu'à l'aller (kaléidoscope de couleurs). Par bonheur, le fil les guide fidèlement... Enfin, presque. Car ils se retrouvent soudainement sur une plate-forme rocheuse de 20 mètres de diamètre, qui semble suspendue dans l'espace. Tout est noir aux alentours, et n'était une faible lueur qui émane de la roche elle-même, le groupe serait plongé dans l'obscurité. Il fait très chaud et nos amis vont rapidement souffrir de la chaleur.
A quelques mètres d'eux, sur un rocher, se tient une jeune femme au regard effronté. Elle joue négligemment avec l'autre extrémité de la pelote de fil. Manifestement, le sandestin qui a choisi cette forme compte troubler les aventuriers par sa grande beauté, mais il en a fait un peu trop. Etait-il nécessaire d'ajouter un troisième sein et une chevelure d'or liquide en fusion ?
« Bien joué !, dit le sandestin. C'est Maître Syssiphut qui m'envoie. Il souhaite que vous lui remettiez le hanap. Ensuite, il vous ramènera jusqu'au monastère, comme convenu... »
Il parait difficile de refuser cette proposition, d'autant que la chaleur est insupportable (perte de 1d3 PdV par round). Le sandestin semble peu préoccupé par l'inconfort de la situation et se déclare prêt à attendre la mort des aventuriers pour récupérer le hanap ensuite.
En fait, le hanap doit être donné volontairement par un mortel afin que le démon puisse en prendre possession. Aussi, si les aventuriers tiennent bon, jusqu'à la dernière extrémité, le sandestin finit par les ramener sur leur plan d'origine.
Dans le cas contraire, il prend le hanap et disparaît avec un sourire moqueur. Les aventuriers n'ont plus alors qu'à attendre une mort douloureuse mais assez rapide, à moins qu'ils n'aient l'intelligence d'utiliser leur propre sandestin, celui donné par la sorcière du village d'Alira.
Dans tous les cas, ils se retrouveront dans le pentacle, face à Syssiphut.
Celui-ci, beau joueur, tient son engagement : « Votre sire Pelnor se trouve en ce moment dans la ville côtière de Port Goshal. Il se prépare à se lancer dans une quête qui pourrait bien être la dernière, en ce qui le concerne. Dépêchez-vous de le retrouver ! »
Sur un claquement de doigts et avec un rire moqueur, le démon fait disparaître le groupe d'aventuriers.

Où l'on retrouve enfin sire Pelnor

Les aventuriers se retrouvent, abasourdis, dans la ville portuaire de Port Goshal. C'est une cité importante, vouée au commerce maritime et au cabotage. On y rencontre de nombreux voyageurs, escrocs et marchands.
Les aventuriers reprennent leurs esprits à proximité d'un hangar construit en bordure d'une plage, juste à côté du port. Une pinasse au gréement farfelu est à moitié échouée sur la grève. Un homme torse nu, âgé de soixante ans environ, au visage maigre encadré d'une cascade de cheveux blancs tirés vers l'arrière est en train de ravauder une voile. Il porte des chausses de couleur rouge à crevés jaunes, et chantonne tout en maniant l'aiguille. Un luth repose à côté de lui, sur le bastingage.
Il s'agit de sire Pelnor. Il écoutera poliment l'histoire des aventuriers. « Ainsi Milart est mort ! » dit-il tristement. Il reconnaît pouvoir les aider, et accepte de les accompagner au château afin de « débrouiller cette affaire ». Mais, dardant sur le groupe un regard exalté, il ajoute : « Mais avant, j'ai une mission chevaleresque de la plus haute importance à accomplir : débarrasser le golfe de la créature qui le hante. Comment ? Vous n'êtes au courant de rien ? Voici des années qu'un kraken hante ces mers, semant l'épouvante et le désarroi parmi les navigateurs ! Il reste parfois tranquille pendant des mois, puis surgit et frappe avec une sauvagerie inouïe ! Je dois le défaire car... » A ce moment, il fixe la mer et se frappe le front avec une expression d'horreur. « Nom de Zeus ! Avez-vous vu ça ? »
A quelques encablures de la plage, un étrange navire est en train d'évoluer sur l'eau. C'est une trirème toute en métal, dont l'éperon fend lentement les eaux du golfe. Le pont est comme hérissé de balistes, de catapultes et de tourelles. Les trois bancs de nage semblent éprouver les plus grandes difficultés à faire se mouvoir un tel monstre ! « C'est le vaisseau de mon rival, Rastil le Rouge ! Il compte détruire le monstre avec son fer à cheval flottant et s'attirer ainsi la reconnaissance de la cité entière ! Il est en train d'effectuer ses derniers essais avant de prendre la mer et j'ai encore tant à faire ! »
Sire Pelnor n'est pas long à prendre une décision. Il lui faut lui aussi prendre la mer, et pour cela, il faut travailler toute la nuit à calfater les derniers interstices, à vérifier les drisses et les bouts et à réparer le safran. Il va donc mettre les aventuriers au travail. Lui-même supervise le travail tout en terminant le ravaudage de la voile et en expliquant son plan. « Rastil est un inventeur raté, dont l'ultime chance consiste à vaincre le kraken à l'aide de son vaisseau de métal bardé de harpons ! Nom de Zeus ! Quel inesthétisme ! Quel manque de panache ! En ce qui me concerne, je détruirai le monstre grâce à des armes inédites mais fatales : musique et poésie ! Chacun sait en effet que le kraken ne peut rester hors de l'eau que le temps de cent vingt battements de cœur environ. Ensuite, il lui faut plonger dans les abysses afin que l'air absorbé s'enrichisse des miasmes que l'on trouve à ces profondeurs. Si je parviens à capter son attention et à l'enchanter avec ma musique suffisamment longtemps, il oubliera d'aller respirer son air dans les profondeurs et mourra au vu de tous comme un vulgaire poisson qui frétille sur la grève ! »
Le plan de sire Pelnor peut paraître audacieux et soulever des remarques chez les aventuriers mais il les balaiera avec des arguments aussi infondés que définitifs.
Au cours de la nuit, une bande de malfrats tentera de détruire le bateau et s'en prendra à sire Pelnor. Il s'agit de petits truands payés par Rastil pour mettre son concurrent hors course. Malheureusement pour eux, ils ignorent que Pelnor a reçu des renforts, et ils prendront la poudre d'escampette au premier sang.

Combat naval

A l'aube, le bateau de sire Pelnor prend la mer, emportant avec lui les aventuriers et leur espoir d'héritage. Le bateau est bien un peu étroit pour contenir ces passagers imprévus, mais la bonne humeur de sire Pelnor est communicative. Celle-ci ne tarde pourtant pas à s'évanouir lorsque ▷

la galère de Rastil le Rouge sort du port et met également cap au large.
Les côtes s'estompent progressivement, et la recherche du kraken se fait plus active. Cependant, la galère de Rastil se rapproche progressivement de la pinasse et la domine bientôt de toute sa masse.
Vue de près, cette forteresse flottante est réellement très impressionnante. Un petit bonhomme rachitique, dont la barbiche flotte au vent, se penche par-dessus le bastingage et intime à sire Pelnor l'ordre de virer de bord et de regagner le port : « Le kraken est à moi et tu encombres mes eaux ! Retourne à ton mouillage ou je t'envoie par le fond ! »
Un tir de baliste vient compléter cette sommation à la grande fureur de sire Pelnor (« nom de Zeus ! »). L'abordage parait inévitable lorsque soudain l'eau se met à bouillonner autour des deux bateaux. Une gueule béante surgit à la surface, prête à avaler les deux embarcations. Celles-ci sont séparées par un énorme remous, tandis que sire Pelnor tente désespérément de saisir son luth qui est projeté par-dessus bord. Les aventuriers devront réussir un jet sous 5 x la Dex pour ne pas subir le même sort. La confusion la plus totale règne à présent à bord de la pinasse, et la gueule béante s'abat sur elle comme pour la déchiqueter. Les aventuriers verront, dans un dernier regard, la galère de Rastil être brisée comme un fétu de paille par un terrifiant coup de nageoire et s'éparpiller en morceaux disjoints à la surface de la mer...



Dans le ventre du monstre...

Les ténèbres succèdent soudain à la lumière. La pinasse semble être prise dans un malstrom et s'enfonce sous les eaux. Les aventuriers doivent s'agripper farouchement pour ne pas voler par-dessus bord.
La chute semble durer une éternité, puis finalement, un choc mou vient interrompre le cauchemar. Les aventuriers prennent alors lentement conscience de la situation. Ils se trouvent dans une sorte de grotte faiblement éclairée dont ils ne parviennent pas à distinguer les extrémités. Un grondement sourd se fait entendre en permanence, comme si le ressac de la mer était tout proche. La pinasse est échouée sur une structure complexe de rondins que les naufragés ne tardent pas à identifier comme étant un cimetière de vaisseaux **(1)**. Il y a peut-être une centaine de carcasses alignées là, certaines presque totalement englouties dans une matière spongieuse ressemblant à un mauvais porridge, d'autres encore clairement reconnaissables. Il n'y a par contre nulle trace de survivants.
Le sol est formé d'une structure élastique dans laquelle le pied s'enfonce légèrement. Il est possible de sauter par-dessus bord et de faire quelques pas. Laissez à vos aventuriers le temps de s'interroger sur la nature du lieu où ils se trouvent. Selon toute vraisemblance, ils sont à présent dans le ventre du monstre !
Laissez-leur prendre conscience de l'horreur de la situation, puis faites intervenir leurs premiers adversaires : les pillards.
Ceux-ci vont surgir d'une sorte de couloir, à peine visible sur la gauche de la pinasse, qui achève lentement de se démembrer. Une volée de flèches part en direction des aventuriers avant qu'un groupe vociférant ne se rue dans leur direction. Les pillards sont au nombre de dix et ils seront rejoints par des renforts si les aventuriers se montrent trop combatifs.
Ces gens sont les survivants d'un vaisseau pirate avalé par le kraken il y a quelques mois. Ils ont fait contre mauvaise fortune bon cœur et se sont installés dans une vertèbre du monstre. Depuis, ils pillent toutes les embarcations qui sont avalées par le monstre et achèvent les victimes. Leur butin, on le verra plus loin, est susceptible d'intéresser nos amis à plus d'un titre. Pour l'instant, la fuite semble de mise, tandis que le grondement perçu tout à l'heure va en s'amplifiant. Les aventuriers ne peuvent que s'engager dans le couloir **(2)**, poursuivis un moment par les naufrageurs.
Arrivés à une bifurcation, les vociférations de leurs poursuivants s'étant estompées, ils pensent pouvoir souffler un peu. C'est faire erreur ! De l'un des passages, surgit une trombe d'eau qui les entraîne irrésistiblement dans une chute qui parait interminable.

3. Celle-ci se termine dans un vaste bassin d'eau de mer, beaucoup plus calme. Il fait une cinquantaine de mètres de diamètre, ce qui laisse présager de la taille du kraken ! Les aventuriers auront tout intérêt à traverser rapidement ce bassin car un aileron se dirige vers eux à grande vitesse. Il s'agit d'un requin de Goshal, une variété que l'on ne trouve que dans le golfe et aux alentours, réputée pour sa cruauté !

4. Fuyant le bassin, nos amis se retrouvent dans une « pièce aux murs de chair ». Des membranes de peau transparentes barrent le passage, et ils devront y taillader à grands coups d'épée afin de pouvoir se frayer un chemin. La tâche sera longue et rude, d'autant qu'au bout de quelques instants, des créatures informes, ressemblant à des éponges de taille humaine, surgissent des murs et se précipitent vers les aventuriers.

Les éponges géantes.
CA 8 DdV 2 PdV 10 D 1-4 (contact urticant).

Fort heureusement, un couloir se prête encore à une fuite désespérée, et les éponges ne poursuivent pas les aventuriers au-delà.

5. Cette immense grotte est tapissée d'un liquide jaunâtre, épais d'un mètre environ. Ce liquide, vaguement amer et dégageant une odeur de vomissure, ressemble à de la bile. Loin au-dessus, un petit globe gris parsemé de veines, de la taille d'une boule de fléau, est suspendu au « plafond ». « Nom de Zeus ! » s'exclame sire Pelnor en sortant des profondeurs de ses chausses un vieux parchemin intitulé *Anatomie de la Beste Océan*. Il montre un dessin représentant

Table des rencontres à l'intérieur du kraken

Les « salles » décrites ci-contre ont été présentées d'une manière linéaire. Il va de soi que l'organisme d'un kraken est une chose plus complexe, et vous pouvez librement développer certaines parties, ajouter des couloirs, des péripéties, etc. En voici quelques-unes à titre indicatif.

1. Les aventuriers retrouvent un groupe de naufragés errant au hasard à l'intérieur de la bête. Ce sont les membres d'un cirque, et donc parfaitement atypiques (une chanteuse d'opéra, un équilibriste, un magicien, une diva aux nerfs fragiles...).

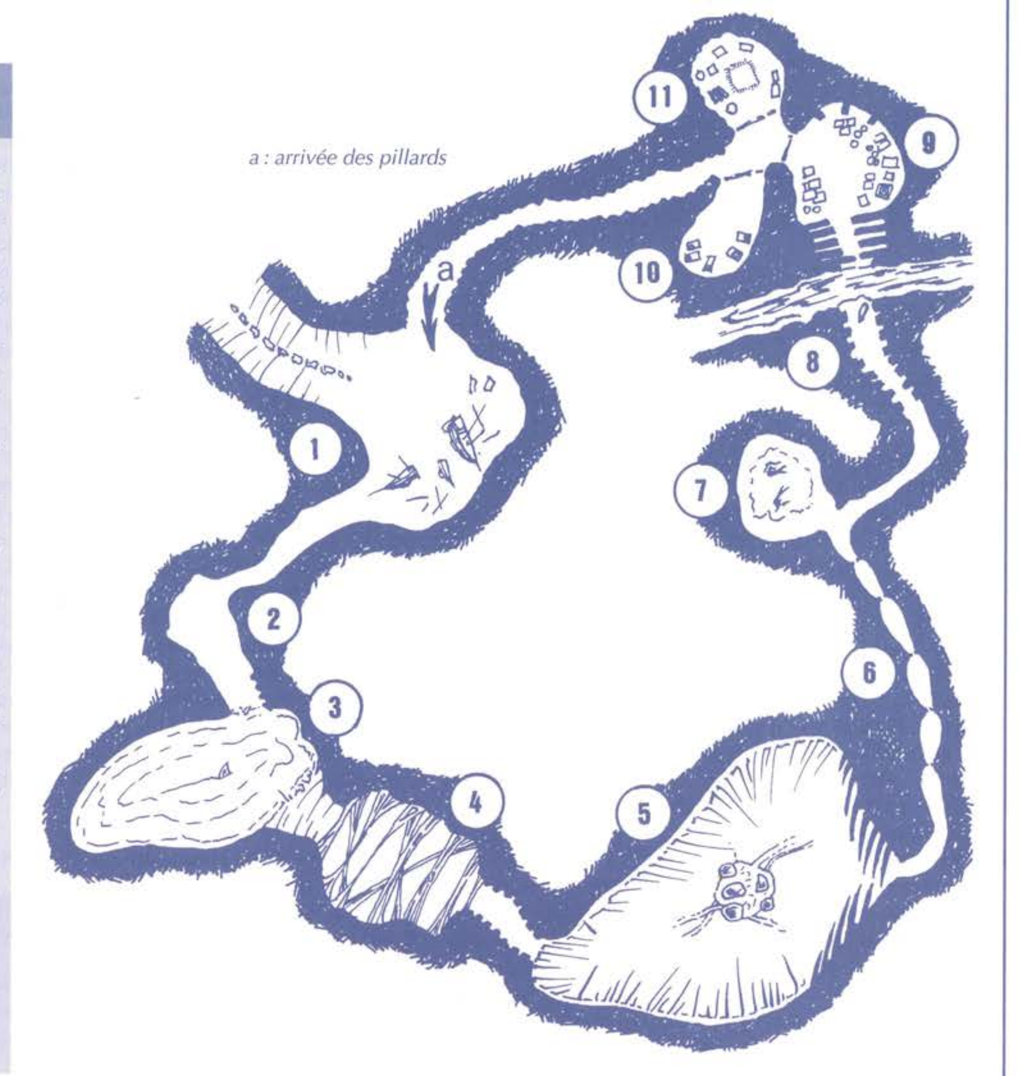
2. Une grotte parsemée de champignons lumineux géants aux propriétés hallucinogènes. Effets bizarres garantis, d'autant que le repaire de deux lézards géants est proche...

3. En guise d'anticorps, deux cubes gélatineux font le ménage.

4. Une princesse sahuagin est découverte inconsciente. Manifestera-t-elle de la reconnaissance pour ses sauveurs ou gardera-t-elle une haine tenace à l'encontre de l'espèce humaine ?

5. Un cheval marin blessé est recueilli par les aventuriers. Ceux-ci accepteront-ils de l'aider dans sa quête : retrouver un prince nixe.

6. Les aventuriers croisent le chemin d'un illuminé (?) déambulant dans un couloir. Il prétend que le kraken est mécanique et qu'il a été fabriqué par des espions saltharites pour semer la panique le long des côtes de Burgonnie. Et s'il avait raison ? (vous pouvez semer le doute dans les esprits en leur faisant croiser un groupe de soldats saltharites eux aussi victimes du monstre).



la grotte et le petit globe. « Regardez ! Il est écrit que c'est le cerveau de la bête, et que si on le détruit, la bête périt sans coup férir ! mais comment faire... ? »

Le globe se trouve à une quinzaine de mètres de hauteur et parait inaccessible, du moins pour l'instant. Il faudrait que le globe s'abaisse ou que le niveau de la bile s'élève, mais comment faire ?... Peut-être en allant voir un peu plus loin. En franchissant le lac de bile, les aventuriers provoquent de petites vagues, comme si le passage de corps étrangers provoquait une réaction physique...

6. Le long de ce couloir se trouvent plusieurs diaphragmes qui se ferment et s'ouvrent alternativement, avec des vitesses variables, il faut réussir un jet sous 3 x la Dex afin de les passer sans dommage (en cas de raté : 1d6 de dégâts).

7. Dans cette « pièce » se trouvent deux sirènes qui, en entendant les aventuriers arriver, tenteront de les charmer (traiter comme des harpies).

Les sirènes. CA 7 DdV 3 PdV 20 D 1-3/1-3/1-6 (Chant et Charme).

8. Les aventuriers arrivent à une sorte de croisée des chemins. Une rivière de sang coule devant eux, et une barque est échouée sur la berge, tout près d'eux. De l'autre côté, une structure osseuse ou cartilagineuse est visible. Un aventurier attentif percevra des bruits de voix ténus émanant d'un endroit situé quelque part au-dessus du groupe. La structure cartilagineuse offrant suffisamment d'aspérités pour être utilisée comme échelle (jet sur 4 x la Dex), il peut paraître intéressant de tenter de monter... Après une escalade assez longue, les aventuriers doivent taillader les côtés d'un passage étroit pour pénétrer à l'intérieur d'une structure osseuse assez importante. Les bruits de voix sont tout proches à présent : nos amis viennent de retrouver le repaire des pillards !

9. L'entrepôt. C'est là que sont stockés les produits d'usage courant prélevés sur les épaves. Il y a de la nourriture en abondance, mais aussi de la poudre, de l'acide, des métaux, etc.

10. La salle de repos. Elle sert en fait un peu à tout. Elle peut contenir la vingtaine de pillards qui ont survécu depuis le naufrage de leur vaisseau. Ceux-ci ne font preuve d'aucune précaution et une attaque surprise rondement menée pourrait faire des ravages dans leurs rangs.

Les pillards.
Guerriers niveau 2. CA 8 PdV 9 D 1-6.

11. La pièce du butin est aussi celle où vit le chef des pirates, Double Corne. C'est une brute épaisse qui n'a toujours pas compris ce qui est arrivé à son vaisseau. Il a fréquemment des accès de folie et ses hommes ont peur de lui.

Il y a beaucoup d'objets précieux, bizarres et magiques dans son antre. Sire Pelnor y fouille sans vergogne et fixe avec des yeux exorbités un petit coffret d'or orné d'un cygne d'argent (« Nom de Zeus ! »). Il se contentera dudit coffret, après en avoir examiné l'intérieur. Les aventuriers quant à eux, y trouveront des objets magiques et des potions revitalisantes à discrétion (à vous d'en déterminer le nombre et la puissance en fonction du groupe).

Notez bien qu'il faudra de longues minutes de fouille avant que sire Pelnor ne trouve le coffret qu'il convoite. Vous pouvez vous débarrasser des pillards de bien des manières (attaque dis- ▷

Casting 1

Sire Pelnor : Christopher Lloyd
Ysabeau de Luz : Julia Roberts
Trashnor : Christopher Walken
Le baron Milart : Peter Ustinov
Ombrien : Kiefer Sutherland

crète, raid « nocturne »...) mais vous pouvez en faire déguerpir la moitié sous prétexte qu'un nouveau vaisseau vient d'arriver. Cela facilitera la tâche de votre groupe s'il est un peu faible.
Reste à trouver un moyen de remonter à l'air libre. L'idéal serait de revenir en arrière avec les ingrédients les plus épouvantables qu'il ait été possible de trouver dans les tonneaux des pirates. Convenablement mélangés puis déversés dans le lac de bile, ces ingrédients devraient provoquer un jet de bile dont nos amis pourraient profiter, pour peu qu'ils utilisent la barque des sirènes trouvée en 8. S'ils préparent bien leur affaire, laissez-leur une chance de détruire le cerveau au passage (le niveau de bile montant au point qu'ils pourront tenter de le détruire au passage).
Attention : n'accordez qu'une chance par aventurier, et précisez qu'il n'est guère commode de se tenir debout et de gesticuler dans une barque flottant sur des vagues de bile !

Le cerveau du kraken. CA 0 DdV 1 PdV 7.

Les aventuriers vont vivre une série de sensations pénibles lorsqu'ils vont remonter le tube digestif du kraken. Pour un peu, ils ne seraient pas loin de vomir eux-mêmes !
Finalement, c'est dans un grand hoquet qu'ils vont être propulsés dans le ciel et tomber à la mer. Les chanceux et les plus habiles parviendront à se maintenir à l'intérieur de la barque (jet sous 2 x la Dex). Les autres flotteront quelques heures avant d'être recueillis par des pêcheurs.

Retour au château de Luz !

Le soir du quinzième jour, nos amis parviennent à atteindre à bride abattue le château de Luz. Ils sont reconnus par les gardes qui les laissent pénétrer dans la salle du Conseil où règne bientôt une grande confusion. Les membres du Conseil arrivent les uns après les autres, les yeux bouffis de sommeil.
Bientôt, tout le monde est réuni dans la salle, y compris un Ombrien écumant de rage (les hommes de Cormalin sont apparemment toujours en train de faire le siège du monastère...).
Ménagez bien vos effets dans la scène qui va suivre. En effet, les aventuriers (et l'un d'entre eux en particulier) sont persuadés d'avoir gagné. S'ils n'ont pas le triomphe modeste, ils vont être cruellement déçus. En effet, à l'appel de son nom, sire Pelnor s'avance dans la lumière et justifie son identité en présentant son titre de noblesse qu'il tire d'un petit coffre en or. Il est d'ailleurs reconnu par Yonet le sénéchal. Sommé de révéler les renseignements qui déshéritent Ombrien au profit de l'un des aventuriers, il prend la parole.
« Afin de vous répondre, je dois vous révéler une bien triste histoire. Voici cinquante ans, lorsque mourut Galor de Luz, Milart hérita du titre de baron. On se souvient qu'il était d'une branche collatérale, sa mère étant la sœur du baron Galor. Personne ne parla à l'époque du jeune frère de Galor, Otthon, qui mourut jeune et, pensait-on, sans descendance. Erreur ! Car Otthon avait eu un fils, un fils auquel il confia, sur son lit de mort, un coffret dans lequel furent placés les papiers confirmant ses quartiers de noblesse et son droit à l'héritage de Luz. La scène se passait au monastère de Kouram, où Otthon mourut rongé par la maladie. Son fils quitta alors le monastère mais peu avant d'arriver au château, il fut attaqué par des malandrins, dépouillé de ses biens, et sauvagement frappé au point qu'il en perdit la mémoire. Recueilli par Milart qui ignorait sa réelle identité, il devint son ami. La mémoire lui revint lorsqu'au cours d'une expédition contre les salharites, il reçut un violent coup de massue sur le chef. Après des heures de dilemme, il s'en ouvrit franchement à son ami Milart. Ce fut un grand déchirement. Mais l'amitié fut plus forte que l'avidité, et les deux hommes parvinrent à un arrangement. Tandis que le jeune homme partirait à la recherche des documents légitimant son droit à la succession, Milart resterait maître de Luz, et ce jusqu'à sa mort. Il enverrait alors des hommes sûrs et motivés à la recherche de son ami afin qu'il puisse venir réclamer son dû. Ce que je fais à présent, moi, sire Pelnor, baron de Luz. »
La foudre tombant au milieu de la salle du Conseil n'aurait pas causé davantage de stupeur. Le désespoir d'Ombrien est tel qu'il s'enfuit en hurlant sa rage. Quant aux aventuriers, ils doivent se contenter des remerciements de sire Pelnor et d'une jolie récompense. Ainsi vont les choses en Burgonnie... ■

1) Médecins charlatans ou incompétents.

Casting 2

texte : Denis Beck
illustration : Thierry Ségur
plans : Cyrille Daujean

LE CODEX DE LIBRAM

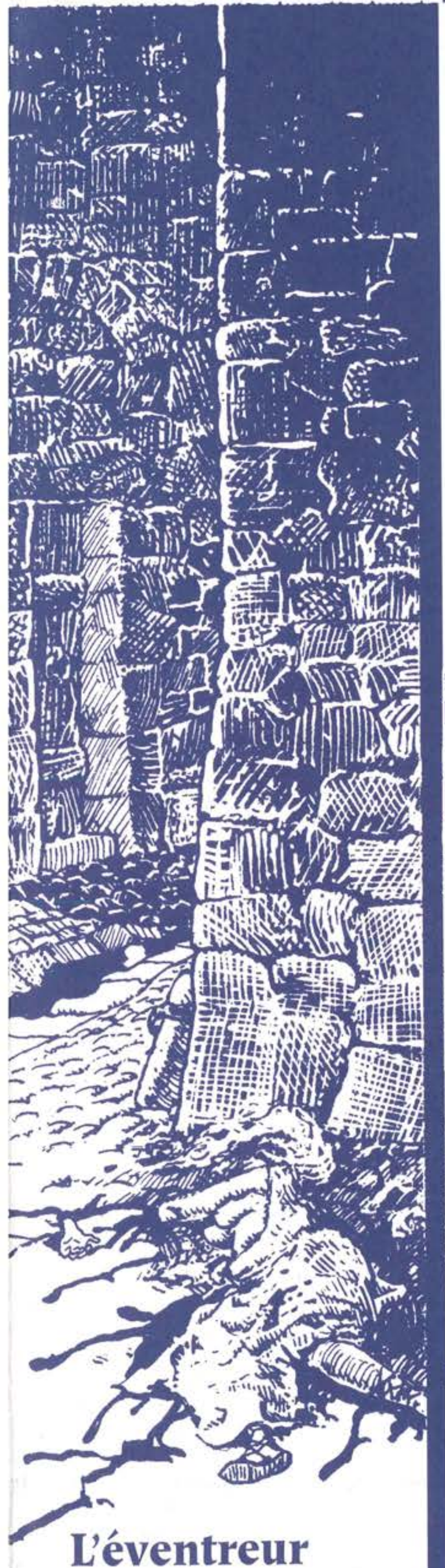
Description

Il s'agit d'un ouvrage fort épais, ayant la taille d'une encyclopédie. Au vu de son épaisseur, il compte environ trois cents pages, cousues ensemble comme tout codex qui se respecte. Il est relié dans un cuir épais, orné de ferrures et de cabochons de valeur. L'ouvrage semble très ancien et porte la marque du temps : brûlures, profondes entailles... quelques cabochons ont disparu. La page de garde porte le titre de l'ouvrage, ainsi que l'avertissement suivant :
« Ceci est un livre de voyage. Lecteur prudent, sache qu'à chaque journée suffit sa peine. Contente-toi donc de lire une page à la veillée, car c'est la marque de la sagesse, et seuls les sages réussissent leurs voyages... »
De fait, il n'est possible de lire qu'une page à la fois. Si l'on tente d'en lire plus d'une, la page suivante sera couverte d'une écriture si petite qu'il faudra quasiment poser le nez sur le vélin pour la déchiffrer. Un bras noir et velu surgira alors du codex et pincera violemment le nez du curieux (dommages : 1d3) avant de réintégrer le livre. Les dégâts iront croissant si l'aventurier persiste. Le bras est virtuellement indestructible, et plus rapide que la foudre.
Certains sages prétendent que le codex ne fut aucunement écrit par le magicien Libram, mais qu'il est simplement habité par un sandestin qui s'amuse à exploiter la crédulité de ses lecteurs. D'autres assurent que Libram l'enchanta et en fit cadeau au roi Kurath XII de Salthar afin que son règne soit guidé par la sagesse. Une minorité réfute les deux premières versions et affirme que le codex fut l'œuvre d'un clerc rebouteux dont la spécialité était de soigner les nez tordus.

Mode d'emploi

En terme de jeu, le codex doit servir en fournissant aux joueurs les indices nécessaires à la progression de leur quête. Chaque jour, ils pourront découvrir une nouvelle page, contenant soit une courte poésie, soit un dicton, soit une brève histoire. Ces indices ne concernent pas forcément la journée du lendemain, ni même l'aventure en cours. Par contre, je vous conseille d'utiliser le codex pour aider les aventuriers dans les moments suivants : sauver la sorcière d'Alira, récupérer un gland de chêne (qui servira lors de la rencontre avec les arbres sur l'île de Tasilbar), conserver le sandestin de la sorcière, etc.
Pour d'évidentes raisons de place, je ne fournirai ici que quelques suggestions. Je ne saurais trop vous conseiller de préparer vos énigmes avec soin, mais n'oubliez pas que l'utilisation du codex peut également vous permettre de guider les aventuriers si ceux-ci hésitent ou ne parviennent pas à se décider...
Pour la sorcière à laquelle il faut épargner le bûcher :
« C'est du feu non allumé,
De la flamme qui ne consume point,
Que jaillira la vérité. »
Pour le gland :
« Cette potion miraculeuse a pour vertu de rendre fort l'homme atteint par la vieillesse et d'interrompre la jactance des femmes au lavoir. Elle se compose d'un quartier de rayon de lune rousse, du fruit du chêne, d'un regard de gorgone capté dans un miroir magique et d'une arête de sirène océane. »

CASUS BELLI *aventures*







La statuette aux quatre bras

pour Torg

Une famille en or

pour Stella Inquisitorus

L'éventreur de Uktel

pour Stormbringer

Le pendule de Jra

pour Mega

Le scénario Grand Écran se trouve de l'autre côté de ce cahier, imprimé tête-bêche.

un scénario Casus Belli pour

Mega

Le pendule de Jra

Une mission pour quatre ou cinq Megas déjà expérimentés, dans des univers en déséquilibre. Il est indispensable de lire auparavant la gazette galactique en page 87.



En deux mots

Un siècle auparavant, des Megas de QF1 ont secouru QF1013 qui subissait un « orage de brèches ». Aujourd'hui – est-ce lié ? – les mondes habités de QF1013 sombrent dans l'apathie, vidés de leur âme. Les Megas vont devoir utiliser leur faculté de voir les « archétypes », et remonter jusqu'à la cause du phénomène : les expérimentations d'une école de magie dont les maîtres, étrangers à QF1013, asservissent les magiciens autochtones par le biais d'un archétype et d'un Mega renégat.

Introduction



Le scénario commence par l'entrevue avec le maître de la Guilde de QF1013, et le MJ profitera des moments de calme pour « rappeler » aux PJ ce qu'il ont appris avant leur départ de QF1, lors des préparatifs sur Norjane QF1.

Briefing sur QF1

Le major Ling était ennuyé : « L'atmosphère se détériore chez les vieux de la Guilde, ce qui influe sur le moral de tous à Norjane. A mon avis, la cause de cette morosité est due à l'univers, ou plutôt AUX univers-pendules QF 1013, que je nomme univers-Jra, et QF 001013bis, ou Jra-bis ; le premier est semblable au nôtre, le second est un univers de poche. Il y a un siècle, de grosses déchirures sont apparues entre eux. Cent cinquante Megas de QF1 y ont été dépêchés pour remédier à cette catastrophe, nommée l'Orage des étoiles. Cela a pris des mois, il y eut beaucoup de victimes, et nos agents sont revenus avec des cicatrices morales et physiques, mais aussi avec des liens d'amitié solides avec des habitants de QF1013. Beaucoup sont aujourd'hui des vieux de la Guilde. Or l'univers-Jra vit actuellement une période de désagrégation, d'apathie. Et je pense que nos vieux sages, sans l'admettre, sont affectés par les mauvaises nouvelles qu'ils reçoivent de là-bas.
J'ai donc décidé de vous y envoyer, bien qu'aucun danger précis ne menace. Peut-être pourrez-vous intervenir au niveau des archétypes… Car j'ai proposé notre aide au Sanctuaire de QF 1013, et j'ai senti que malgré leur vague conscience du problème, les Megas locaux ne voient pas en quoi nous pourrions changer quoi que ce soit, même si quelques personnalités conservent du mordant. »

Début de mission

● **Archétypes**. Les personnages n'ayant probablement jamais effectué de missions portant sur les archétypes d'un univers, ils vont rencontrer la Mega Paola Calderon, qui leur en dévoilera les mécanismes (voir Gazette galactique page 87).
● **Matériel de mission**. Ce n'est qu'après avoir enquêté sur l'univers QF1013 que les Megas sauront ce qu'ils peuvent faire, et le matériel leur sera donné sur place, au Sanctuaire de Norjane 1013 (au gré du MJ). Seuls quelques équipements vraiment moins performants en QF 1013 leur sont confiés : un médiset, un multiprojecteur, un bouclier énergétique, des paralysants et à tout hasard l'équivalent de 100 Ω en bijoux en or.
● **Tétraèdres témoins**. Avant leur départ, les Megas pourront mémoriser les empreintes de trois points de Transit : un situé sur Norjane-QF 1013, et deux sur le monde central de Jra-bis, nommé Arbarradh (la Guilde ignore que l'un est détruit et l'autre trop profondément enterré).
● **Dossier QF1013 et Orage des étoiles**. Nommé univers-Jra, cet univers a un tempo d'environ 0,8. La Guilde des Megas y existe, et le vieux sage qui la dirige se nomme Elhyaogh-ad Furn. Un de nos Megas a découvert son existence il y a sept siècles, et s'est matérialisé dans l'un des premiers points de Transit installés par la Guilde des Messagers chez le roi Asjad-as-Norj III. Aujourd'hui, la Guilde des Megas de l'univers-Jra en est à son troisième siècle d'exploration des étoiles : elle n'a pas encore rencontré de Ganymédiens, ni fondé la première Assemblée galactique. Le nombre des mondes vivables, atteints et colonisés ne dépasse pas trente, dont un sur lequel ont été découverts des humanoïdes indigènes : Jra, qui abritait quatre civilisations de NT1 de haut niveau social (OS3), type Égypte ou Chine antique (d'où le surnom d'univers-Jra qu'on lui donne en QF1). Norjane-QF1013 y a installé un astroport, un comptoir et une ambassade, sur une île proche des deux principaux territoires, équipements qui n'ont guère changé depuis trois siècles. Jra était le monde connu qui recelait également le plus de brèches lorsque se déclara l'alerte mentionnée par le major Ling.
— Info pouvant être obtenue à tout moment par un Mega curieux auprès des archivistes de QF1 ou de QF1013 : au cours des contacts réguliers entre les diverses Guildes, quatre Megas (deux de QF1, un de QF 0456 et un de QF 0023), restés en touristes sur Norjane QF1013 à la fin de leur visite d'inspection, ont été portés disparus.
● **Arbarradh**. Cet univers de poche porte le nom de la planète qui en occupe le centre. Des étoiles et des planètes minuscules s'y meuvent contre le « ciel », qui est aussi le bout de l'univers. Seuls la lune et le soleil semblent de taille respectable, quoiqu'irréaliste. S'agit-il de faux astres, ou d'un effet de compression de l'espace ? On l'ignore. La planète est décrite comme un monde médiéval magique assez délirant, quoique la discussion soit possible avec ses habitants, qualifiés « d'exaltés ».

Norjane-Jra

Comme il est dit plus haut, c'est là que sont les PJ lorsque commence la partie…

Sanctuaire 1013

Norjane-Jra ressemble comme deux gouttes d'eau à Norjane QF1… d'il y a dix-huit mille deux cents ans. Le Sanctuaire est un temple-forteresse de style Angkor, vieux de plusieurs siècles, et les équipements modernes qui ont été rajoutés sans détériorer l'ancien lui donnent un aspect médiéval-futuriste. L'astroport, de petite taille, est situé à l'ouest, et non au sud-est comme sur QF1. Le maître de la Guilde, Elhyaogh-ad Furn, un vieil homme de haute stature, reçoit les Megas comme des princes, et leur offre un guide, sire Jeyed-an-Shad, qui lui-même leur présente Sphox-o-sfill, un spécialiste qui leur fera un topo sur les univers-pendules (voir Gazette galactique page 87).
Au cours des repas avec les vieux sages et les Megas de haute renommée, ou des discussions avec des archivistes, les PJ ressentiront une

ambiance morbide générale, qui refroidit toute tentative d'égayer l'atmosphère : les tenues des gens sont négligées, les nouvelles des colonies, du commerce, sont mauvaises, des hôtes qui tentent un bon mot perdent le fil de leur plaisanterie... Les gens semblent en être à demi conscients, et d'après Jeyed, résignés.

Un univers sans archétypes ?

Jeyed pense qu'une intervention auprès des archétypes permettrait de comprendre la nature du mal. Il a lui-même effectué des missions de type A dans d'autres univers, et conduira les Megas en divers endroits où ils devraient en rencontrer (que lui-même ne peut voir). Les déplacements se font à bord d'un avion traditionnel où seul le décollage utilise les antigravs, mal maîtrisés et capricieux.

● **Le port de Kal-kas**. Cité portuaire, touristique, commerçante, et universitaire, Kal-kas est aussi l'astroport d'Ohr-Tinpam. On s'y retrouve, on y étudie, on y aime, on y joue, on y triche. C'est la ville des passions, et sire Jeyed pense qu'on doit y rencontrer des cristallisations de sentiments humains. Il suggère de chercher des démons guettant des individus, un homme ou une femme de grande beauté que personne ne semble voir dansant autour d'un individu songeur, ou encore une licorne parlant à l'oreille d'un étudiant aux yeux vagues. (Les PJ peuvent repérer un ou deux « démons » mineurs, créatures grotesques sur l'épaule d'un individu, qui s'enfuient dès qu'on les voit.)

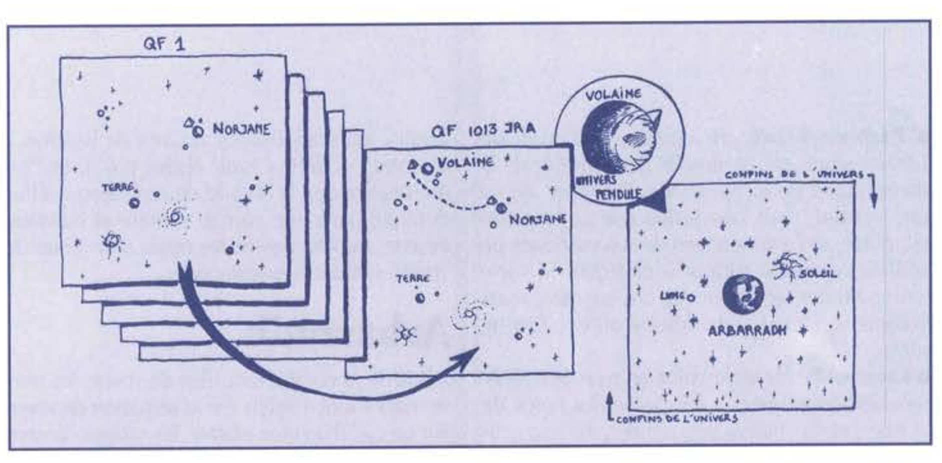
● **La Grande bibliothèque de Kartrys**, ancienne cité royale d'As-shufoor, dans les bâtiments séculaires de laquelle s'accumulent ouvrages de fiction, philosophie, poésie, traités de mécanique et de politique, sous forme de parchemins, de livres, de films et d'holoreportages. (Dans ces hautes salles meublées de pupitres de lectures et de tables, les PJ distinguent des lambeaux informes pendant ou flottant : drapeaux, toiles d'araignées ?)

● **Le temple de Ajj**, dans la cité de Sernine. Encore pratiqué par des milliers de Norjaniens, le culte de Ajj est le plus ancien de Norjane. Jeyed n'y adhère pas, mais pense que la piété des fidèles peut se concrétiser d'une façon ou d'une autre. Dans le temple, les visiteurs récitent des prières de façon mécanique, d'autres dorment. Le prêtre officiant donne des indications déprimantes sur son culte : moins de fidèles, moins de dons financiers, et pénurie de prêtres, les jeunes novices semblant incapables de mémoriser les textes sacrés. (Les PJ distinguent des oiseaux au regard vide qui arpentent gauchement le sol du temple.)

● **Les plaines de bataille de Parak**. Dans ces régions de As-shufoor, des tribus nomades de type mongol, les Parakeen ont conservé les usages et les outils de leurs ancêtres, en plus de leurs mœurs guerrières. Perpétuellement en conflit, elles devraient permettre aux Megas de rencontrer un archétype martial : dieu guerrier, image de mort...

Sur place, Jeyed découvre que les tribus se sont sédentarisées, chacune marquant son territoire de tranchées où « veillent » les guerriers imbibés d'alcool, dont le seul objectif est de brûler toute végétation entre eux et la tranchée d'en face... Or, au milieu d'un tel no man's land, les Megas rencontrent leur seul archétype : une jeune femme digne, habillée comme les guerriers, zébrée de cicatrices, appelant le nom de Skadajor. Lui parler n'est pas facile, car contrariés par la présence d'intrus, les guerriers des deux tribus réagissent. D'abord par des salves de mousquets, puis par une attaque en règle, menée par un chef suivi d'une douzaine de guerriers armés de haches, d'épées et de casse-têtes. Les Megas doivent négocier avec les deux camps pour obtenir le droit de passer, ou se faire protéger par l'un contre l'autre.

La femme est surprise que les Megas la voient, elle déclare s'appeler Nawaz. Si ses propos sont rapportés à Jeyed, ce nom lui rappelle l'héroïne d'un chant Parakeen, morte au combat avec son mari Skadajor lors d'une grande bataille. Nawaz semble contente qu'on lui parle, mais répond à côté des questions. Elle cherche Skadajor, qui devrait être là pour veiller sur les tribus et qui a disparu vers les étoiles, comme aspiré par le ciel, peut-être par l'étoile Judju qui le fascinait et l'effrayait tant de son vivant, lorsqu'elle envahissait ses rêves...



Où est Judju ?

Les Megas vont devoir attendre la nuit noire pour se faire indiquer avec précision où est « l'étoile Judju », leur seule piste. Il est difficile de retenir Nawaz jusque-là, mais un érudit d'une tribu Parakeen peut la montrer aux personnages. Un pilote peut l'identifier par un test Milieu air/mer. Sinon il faut déranger des archivistes de la Guilde pour savoir qu'il s'agit de l'étoile Circla 5195, située au milieu de la constellation de la Roue.

Jra

Intrigués par leur rapport sur QF1013, les PJ peuvent vouloir aller sur Jra. Le Transit ne pose pas de problème spécial (point de Transit standard dans un bâtiment de l'astroport), mais il est vite évident qu'aucune brèche ne s'est manifestée depuis un siècle. Par contre, des Jraeens sont passés en Arbarradh lors de l'Orage, et certains en sont revenus. Si le MJ le désire, les PJ peuvent rencontrer les enfants de Jraeens ayant fait l'aller retour, et apprendre quelques détails sur ce monde, ou à l'inverse lier connaissance avec des autochtones, et ensuite rencontrer leurs parents proches en Arbarradh, ce qui leur vaudra peut-être de l'aide.

Transit sur Volaine

La deuxième planète de Circla 5195, une géante nommée La Rouge possède diverses lunes dont une habitable, Volaine, découverte lors de l'Orage des étoiles, car plusieurs brèches y conduisaient. Des Norjaniens ayant participé au colmatage y ont fondé une colonie de pasteurs-agriculteurs. Des trois tétraèdres témoins du Sanctuaire, un seul donne sur un point de Transit en état. Situé à proximité du village de Marches-Silence, et haut de 3 mètres, il est abrité dans le vestibule d'une caverne naturelle qui ouvre sur le village, situé en contrebas au milieu d'un décor champêtre surprenant. La pesanteur est faible, et les arbres filiformes s'élancent haut dans le ciel comme des algues dans un aquarium. De jour, Volaine reçoit la lumière de Circla 5195, crue et brûlante, et les habitants vivent la « nuit », dans la semi-clarté rouge-rosée renvoyée par l'imposante planète.

Dès qu'on sort de la grotte, on aperçoit un gigantesque terril qui surplombe une plaine noire et torturée, vitrifiée aux atomiques, et ponctuée de lacs qui luisent en bleu dans le rouge « nocturne ». Des carcasses de vaisseaux de belle taille se désagrègent, recouvertes de végétation.

Sur des collines herbeuses, des troupeaux de mouflons et de sangliers paissent, gardés par des canidos, et des pâtres à la peau cuivrée montés sur des sortes d'ânes. Les Voloniens sont accueillants, quoiqu'ici aussi, l'impression persiste d'une apathie générale.

Marches-Silence abrite huit cents habitants, et fait songer à un village grec : maisons simples blanches ou ocres, petit temple sans prétention. Non loin, une navette orbitale-sol d'un modèle ancien dort près d'installations astroportuaires fatiguées.

Trois débits de boissons y servent de lieu de rendez-vous, dont un est la maison du bourgmestre. Les habitants étant de souche norjanienne, il est facile de lier conversation, même si en trois siècles ils ont cultivé un accent et des expressions bien à eux (et s'il faut lever sans cesse la tête, le Volonien moyen mesurant 2,20 m).

● **Le bourgmestre Guedhns-ad-Furmes** : haute stature, barbe impeccable, poète, musicien, philosophe ; il administre la province des Marches, qui a la charge de surveiller la Noiremer (nom donné à la zone vitrifiée) car il s'y manifeste encore des brèches épisodiques.

● **Bayahin-as-Suff** : femme à poigne, veuve d'un négociant peu scrupuleux de Norjane, menacée par les assassins de son mari elle est venue ici avec ses enfants, qui ont grandi depuis. Cultivée, elle peut aider les PJ car elle connaît l'histoire ancienne de Norjane, des détails sur les brèches et Arbarradh. Ses enfants (trois garçons et deux filles, entre quinze et vingt-six ans) peuvent être motivés pour accompagner les Megas (si un besoin en PSJ se fait sentir...).

● **Pash-en-Bazad**, un « petit » Volonien de 1,90 m, jeune, sec et musclé. Responsable de la surveillance de la Noiremer, il est fier de ce rôle martial, mais convaincu que cette garde est inutile, et l'entraînement de son escouade de veilleurs consiste surtout à pratiquer la varle (voir p.60 des règles) en vue des championnats Voloniens. En fait, il ne détecte qu'une brèche sur trois...

● **Kavan-ol-Evshir** est le Volonien type. Son arrière-arrière-grand-père a fait partie des héros de l'Orage, et il conserve pieusement, dans sa petite maison blanche assez spartiate, les holovidéos ou photos d'époque, les coupures de journaux, des bouts d'objets bizarres pris sur les « envahisseurs » (des bouts d'armes, et une canne bizarre (focus magique avec 2PM), qu'il sort quand les enfants lui demandent une histoire.

Le mont Tzernos

Les enfants de Bayahin connaissent des chemins évitant les zones les plus contaminées de la Noiremer jusqu'au mont Tzernos, une montagne de près de 1000 m, ravinée et semée d'éboulis herbeux, où apparaissent les brèches. On doit partir équipé, car l'attente d'une brèche peut durer des jours. Or il faut se nourrir, se protéger des pluies et brumes matinales, et des agressions des Trelliks, gremlins débiles défigurés par les radiations, qu'on n'a jamais réussi à éliminer car la radioactivité interdit toute chasse. Lorsqu'une brèche apparaît, elle ressemble à une flamme pale et fantomatique, qui de « nuit » attire les Trelliks. Il s'agit de brèches à « contact volume » (voir règles p.67), et l'on n'y ressent que le « voile de répulsion ». Elles donnent dans une combe sombre et humide, déserte, où l'on devine les restes d'un point de Transit détruit (sciemment)...

Arbarradh

Sortis de la combe mouillée de rosée, les personnages sont assaillis par la sensation de rêver. Sur un ciel d'un bleu vibrant, les nuages dansent en accéléré pour former des figures symboliques, des visages, des animaux... Dans leurs panaches on devine des palais de cristal ou d'or. Les collines proches sont animées de grandes fêtes impliquant les divers castels et forteresses dont on aperçoit les tours les plus audacieuses. On remarque d'un côté une procession joyeuse et bigarrée, de l'autre deux armées d'humains et de créatures improbables, aux uniformes et oriflammes chatoyants, qui s'entrechoquent pour se massacrer.

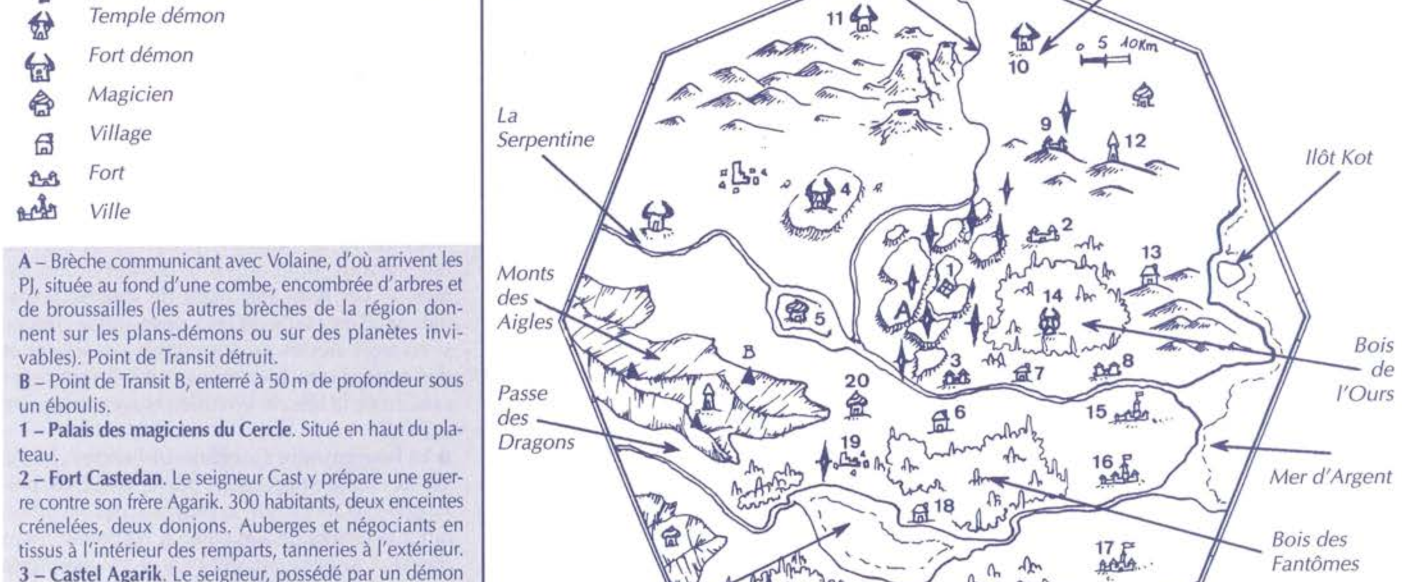
Les PJ sont en Arbarradh : le pays de l'épique porté à son paroxysme. Tout est médiéval, magique, monstrueux, héroïque, céleste, passionné : châteaux, temples, ruines, cités cyclopéennes ou troglodytes, forêts magiques et tertres de fées, vallées secrètes, monstres et chevaliers, nains, elfes, trolls, goblins, semi-humains et autres races, démons, et surtout magiciens. La structure est féodale, et tout le monde pratique un peu de magie (le bonus local en magie pour les Megas est de +5). Les motivations de tous ceux que rencontrent les PJ sont l'héroïsme, le romantisme. Les guerriers ont moins peur de mourir que de participer à une bataille « moyenne », les jeunes princesses se consolent du trépas de leur promis en transcendant leur douleur dans des poèmes poignants, le peuple se passionne pour les destins les plus échevelés chantés par les bardes, ceux des paladins ou des grands brigands.

Vite ou par bribes, les Megas apprennent que les magiciens du Cercle sont les vrais maîtres de ce monde. Selon des informateurs plus cultivés, ce serait même eux qui l'auraient créé avec l'aide du mystérieux et invisible Calamus. Les autres habitants descendent des magiciens originaires de Norjane, venus ici il y a un siècle avec leurs familles, leurs élèves et leurs serviteurs, ou bien des habitants des plans démons arrivés par les « portails », c'est-à-dire les brèches.

● **Lieux importants**. Le plan ci-dessous fournit une ébauche des environs. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez orienter (par des PSJ) les Megas vers le Palais du Cercle, ou bien leur inventer quelques péripéties avec les autochtones (appel au secours d'une princesse kidnappée, route bloquée par deux armées, humaines ou non, proposition d'une mission apparemment simple contre un objet magique...). Après tout, leur mission n'a rien d'urgent.

● **Lieux à inventer.** Port fortifié de Tablund (8), fort de Gentlegardt (9), Fort démon des Forges du Hurlenor (10), fort démon de Gazashkan, maître des dix tribus orcs (11), temple de la Sérénité indéfectible (12), village de Miserrance (13),





A – Brèche communicant avec Volaine, d'où arrivent les PJ, située au fond d'une combe, encombrée d'arbres et de broussailles (les autres brèches de la région donnent sur les plans-démons ou sur des planètes invivables). Point de Transit détruit.

B – Point de Transit B, enterré à 50 m de profondeur sous un éboulis.

1 – Palais des magiciens du Cercle. Situé en haut du plateau.

2 – Fort Castedan. Le seigneur Cast y prépare une guerre contre son frère Agarik. 300 habitants, deux enceintes crénelées, deux donjons. Auberges et négociants en tissus à l'intérieur des remparts, tanneries à l'extérieur.

3 – Castel Agarik. Le seigneur, possédé par un démon mineur, y retient prisonnière l'épouse de son frère Cast. Deux enceintes crénelées séparées par des douves peuplées de monstres, un donjon, 400 habitants, dont une bonne partie envoûtés par un magicien noir au service du démon mineur.

4 – Temple de Shogh. Les démons et leurs créatures y sacrifient leurs prisonniers à chaque pleine lune, ils sont jetés dans un broyeur destiné à extraire leur « essence ». Pour l'instant, ils sont en quête de nouvelles victimes.

5 – Ecole de magie de Phlemnim, le magicien-poisson. On peut y apprendre tous les sorts du domaine de l'Eau. Le prix est d'environ 20 fois le niveau du sort.

6 – Bourg de Sainte-Hilda : cultivateurs, bûcherons, éleveurs de « chevaux ». Un cheval y coûte environ 100 pièces d'or, contre 150 ou 200 ailleurs. (En fait, le prix en pièces d'or est égal à la vitesse maxi en m/round multipliée par 100. Au-delà de 100, ce sont des chevaux magiques...)

7 – Bourg de Beline : cultivateurs, forgerons, potiers, école d'écuyers.

temple démon du Bois de l'Ours (14), port d'Argenaute (15), ville de Palnemtuc (16), ville d'Orstepp (17), bourg de Sourcechaude (18), ruines de Château-blanc (19), école de magie de Gelfin du Feu (20), etc.

Le palais des magiciens du Cercle

Cet édifice de 600 mètres de diamètre tient de l'arène romaine et de la cathédrale gothique, orné de bas-reliefs géométriques, de figures grimaçantes, de gargouilles, de vitraux ésotériques. Il est divisé en deux : l'extérieur, la Couronne, est séparée du corps intérieur, le Cercle, par les jardins de l'Anneau. Une partie de l'Anneau sert à l'agrément (promenades, fêtes), le reste pour les expériences en plein air. La Couronne abrite des salles de réception où les magiciens « mineurs » viennent prendre des directives auprès des maîtres du Cercle. Dans le Cercle lui-même vivent les Elzéhïdes, les maîtres magiciens...
Un bon quart du Cercle est occupé par les laboratoires personnels des maîtres magiciens et leurs appartements, le Grand Laboratoire occupant le centre. Le reste est une suite de salles et de chambres dantesques, d'escaliers vertigineux, de jardins intérieurs, où résident les interlocuteurs favoris des Maîtres : des archétypes, ceux qui font défaut dans l'univers QF1013.

Mais qui sont ces magiciens et Calamus ?

Il y a sept siècles, les Elzéhïdes sont apparus sur Norjane QF1013, où la magie était alors pratiquée. Venus d'un autre univers par une brèche, ces magiciens disposaient là d'un pouvoir multiplié, pour leur quête ultime : devenir des créateurs d'univers. Plutôt que d'asservir les magiciens de Norjane-Jra (moins puissants mais nombreux et assez hostiles) par des moyens brutaux, ils ont recruté dans leurs rangs l'un des premiers Megas de QF1 apparu en QF1013. Ce renégat (volontaire ou manipulé ?) leur a permis de discuter directement avec Calamus, l'archétype de la sagesse des magiciens de Norjane 1013, et ainsi les amener à les accepter, puis petit à petit à leur obéir, et même à vivre sous leur garde dans leur forteresse du pôle nord, et plus tard sur Jra, moins surveillée... Dans le même temps, Norjane oubliait la magie, découvrait la technologie et s'élançait vers l'espace...
Il y a un siècle environ, leur projet a pris corps. Ils ont isolé Arbarradh, un univers lié à QF1013. Généré avec toutes les caractéristiques d'un univers déjà vieux, il a abusé les Megas de l'époque, croyant avoir découvert un univers-pendule, et peu enclins à chercher plus loin après leurs terribles épreuves.
A cette époque, les habitants de Norjane et des autres planètes habitées ont fait une véritable fixation sur les brèches et surtout l'univers caché derrière, Arbarradh. Certains y voyaient l'épicentre de l'Apocalypse, d'autres un gouffre où tout ce qui était mauvais allait se déverser, laissant la place à une nouvelle ère de lumière... Bref, cette focalisation sur Arbarradh a fait que la plupart des archétypes s'y sont rendus, et que le colmatage des brèches les y a fixés. Les Elzéhïdes ont renforcé cet attachement, en enlevant dans QF1013 des poètes, philosophes, révolutionnaires, sages, mystiques et autres fortes personnalités, qu'ils ont amené en Jrabis. Leur présence et le charme (magique et dramatique) de l'endroit ont suffi à ce que la plupart des archétypes restent là...

● **Calamus.** C'est un archétype. Les Megas peuvent le rencontrer près de groupes de magiciens mineurs qui lui donnent substance, ou en des lieux qui les intéressent (combat magique entre seigneurs, construction par des enchantements d'un nouveau château, manifestations magiques d'un être issu des plans-démons...). Sa psychologie reflète celle des magiciens mineurs : dévouement et crainte des Elzéhïdes, orgueil d'avoir créé un univers (même petit), mais aussi conscience vague de nuire à leur univers d'origine, d'être manipulés, sentiment de révolte, besoin de liberté...
Une partie de lui commence à sentir un besoin de revenir « chez lui », et il peut leur indiquer les magiciens les plus enclins à s'affranchir de leurs maîtres (Tufir le Séculaire, grand magicien en magie universelle, et magie de brume/illusion, de métamorphose et d'enchantement ; Varos Au Sang Chaud, magicien de la Terre et du Feu ; et Estelid Trois Pommes, un tout jeune élève de Tufir, au pouvoir sous-estimé, maîtrisant les énergies de spiritisme, temps, divination et air).

● **Les Elzéhïdes**. Des cent Elzéhïdes d'origine, dix sont encore vivants... Ils ont du mal à conserver le contrôle de Woljik, le Mega renégat qui pourtant constitue leur seul moyen de transmettre à Calamus la teneur de leurs directives, et par là de les faire passer aux magiciens mineurs, qui sont aujourd'hui des milliers... Leur but est de couper définitivement Arbarradh de QF1013, et de lui donner les dimensions d'un univers normal, et non celles d'une sphère dont ils peuvent atteindre les limites à l'aide d'un simple sort de vol... Après quoi, ils pourront supprimer tous les magiciens devenus inutiles, et s'amuser tranquilles... Ce sont des humains, vieux malgré leur aspect rajeuni, tatillons, orgueilleux, rivaux, et en désaccord fréquent. La magie les obsède : courants magiques, focus, symboles, degré de pouvoir... (Ceux qui connaissent *Rialto le Magnifique*, de Jack Vance, peuvent les jouer comme les magiciens du dernier récit). Cela, tous les magiciens mineurs l'ignorent. Mais les Megas, qui discutent avec les archétypes, peuvent s'ils s'y prennent bien apprendre ce genre d'informations.

Archétypes

Même si les archétypes sont en Arbarradh, il n'est pas aisé de les rencontrer. Les contacts doivent rester rares, justifiés par les lieux, les actes de Megas, et limités à deux ou trois. Voici quelques échanges types que les Megas peuvent avoir auprès d'archétypes.

● **Des alliés**. La licorne peut donner des conseils sur la marche à suivre pour agir auprès de Calamus, elle apparaît dans les endroits déserts. Le sphinx trouve ce monde trivial, agité. Il peut bloquer les opérations magiques des Elzéhïdes en les rendant incapables de concevoir leurs sorts.

● **Des hostiles**. Le dragon, appréciant le panache des guerres d'Arbarradh, essaie de convaincre les Megas de leur impuissance face aux magiciens Elzéhïdes. La Mort n'aimait pas QF 1013, trop calme. Elle essaie aussi de décourager les PJ. Une muse, archétype de la poésie, les insulte d'abord de venir troubler un si beau monde de passions. Elle peut être changée en alliée si l'on fait vibrer sa corde nostalgique avec le déclin de QF1013, nostalgie qu'elle transmettra aux poètes, musiciens...
Note : Si sire Jeyed a accompagné les Megas de QF1 en Arbarradh, il ne verra aucun des archétypes que les PJ peuvent voir... Les Megas peuvent en déduire que QF1013-bis est un prolongement de l'univers QF1013, et non réellement un univers différent.

Woljik

Interprète des Elzéhïdes auprès de Calamus, ce Mega renégat vit dans une partie de la Couronne transformée en palais, entouré de serviteurs humains et magiques, de danseuses, de clowns, de faux courtisans, qui tous le méprisent, mais le craignent. Il a appris quelques sorts et se prend pour un magicien puissant. Hormis des sorts de protection, ceux qu'il lance partent en réalité de ses divers bijoux, qui sont autant de focus rechargés durant son sommeil par un Elzéhïde.
Chaque jour, Woljik commence par chercher Calamus. S'il ne le trouve pas au Cercle, il se rend, sur son cheval ailé, là où un événement magique l'a peut-être attiré. Malgré les quatre gardes ailés qui l'accompagnent, c'est à ces moments-là que les PJ peuvent l'approcher.
Woljik étant le protégé des Maîtres du Cercle, même des combattants acharnés ne prendront jamais le moindre risque de le blesser.
Si les Megas discutent avec leurs alliés des protections connues de Woljik, il apparaît qu'il est protégé contre toute attaque magique inférieure au rang 9, contre les armes blanches, les projectiles et les empoisonnements, ainsi que contre le feu d'origine naturelle. Mais rien n'indique qu'il soit invulnérable à un tir de paralysant... Or, débarrassé de ses bijoux, il devient totalement inoffensif.

Des solutions

Si les Megas arrivent à mettre Woljik hors d'état de faire sa propagande journalière à Calamus, les magiciens mineurs seront peut-être alors plus enclins à entendre parler de révolte, de retour dans leur univers natal... Tufir pense qu'il peut profiter d'une expérience basée sur les illusions, prévue le lendemain, pour faire surgir des images de Jra (où la plupart des magiciens en exercice sont nés) et créer une violente nostalgie, un besoin de retour.
Varos, qui dans sa jeunesse fut très lié avec de nombreuses jeunes filles, se fait fort de lever parmi les mères qu'elles sont devenues un vent de rejet de ce monde caricaturalement guerrier et chaotique. Notons qu'à tout moment, Varos, magicien de la Terre, est capable de créer un accès jusqu'au point de Transit B enterré. Si on le lui demande...
Estelid, si les PJ lui ont appris que les Elzéhïdes ne sont plus qu'une dizaine, suggère de pénétrer dans une partie abandonnée du Cercle, où il se fait fort de trouver, avec les composants qui ▷

doivent traîner dans les placards, de quoi faire sauter une bonne partie de la bâtisse, avec une chance d'endommager des gigantesques équipements du Grand Laboratoire. Si les Megas ne peuvent l'accompagner dans cette opération, il ira de toute façon avec ses amis apprentis les plus casse-cous.

Le retour

Même si une révolte n'a pas lieu, il suffit que Woljik soit empêché de conditionner Calamus durant quelques jours pour que la situation échappe aux Elzéhïdes (plus ou moins rapidement selon les actions de Tufir, Varos et Estelid). Des magiciens veulent vérifier les buts d'expériences en cours, d'autres sont pris d'un désir de retour, etc. Leur désaffection va entraîner un vent de panique et un exode. Car beaucoup de pratiques journalières imposées aux magiciens mineurs servaient à maintenir cette excroissance qu'est Jra-bis, qui dès lors va se déliter. Les « étoiles » disparaissent, l'apparition de brèches reprend de plus belle, brèches que la population paniquée (deux millions de personnes) va utiliser à tort et à travers pour fuir vers QF1013. Les conséquences peuvent être minimisées si les Megas reviennent à Norjane juste avant, afin de prévenir la Guilde qui enverra des agents « préparer le terrain ». Quant aux dix Elzéhïdes, ils refuseront de voir détruit des siècles de recherche, et seront incapables de quitter Arbarradh pourtant en pleine apocalypse.

Conseils de jeu

Si vous désirez prolonger le final (disparition de Jra-bis, retour vers QF1013), il vous faudra préparer plus de détails sur les planètes Jra, Gron et Volaine, ainsi que quelques créatures des plans-démons qui se cacheraient parmi les voyageurs.

Cette aventure peut être prolongée en campagne. Car d'une part que se passe-t-il lorsqu'un univers technologique apathique, qui a oublié la magie depuis des siècles, retrouve à la fois ses passions bonnes et mauvaises (retour des archétypes) et des milliers de magiciens ? De plus, Arbarradh et son soleil ne vont pas forcément disparaître. Même si le système est un moment le centre de cataclysmes incontrôlés, il va finir par reprendre sa place d'origine dans l'univers QF1013. A vous de voir si le phénomène a laissé des traces, des ruines, ou même des survivants parmi ceux qui n'ont pas pu ou voulu partir. Et si c'est le cas, peut-être un Elzehïde ivre de vengeance... ■

Didier Guiserix
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour
Stormbringer

L'éventreur de Uktel



Ce scénario est conçu pour une équipe d'aventuriers moyennement expérimentés. Il vaudrait mieux qu'ils soient fidèles aux Elémentaires ou à la Loi.

ACTE 1

Meurtres à Uktel

Introduction des PJ

Uktel est sans doute la plus laide des Cités pourpres. C'est un grand port, construit à l'embouchure du Mindorn. Peu de grands cartels y sont installés ; ils préfèrent Menii, la capitale. A part le grand temple de l'Eau, il n'y a guère de curiosités touristiques. En revanche, c'est le siège de la majeure partie des manufactures de l'île. On y produit des tissus, de la porcelaine et des poteries dans de grands ateliers, qui préfigurent assez bien les fabriques du XIX[e] siècle de notre Terre : les conditions de travail sont à peu près aussi inhumaines... Quant au port, on dit que l'on peut tout y acheter et tout y vendre. Tant que l'on ne cherche pas d'article de luxe, c'est vrai.

Les PJ viennent d'arriver en ville. L'endroit est idéal pour dépenser ses économies en une seule nuit de raout, pour se cacher d'ennemis puissants ou pour trouver un petit boulot du genre garde d'entrepôt. Tout se passe fort bien jusqu'à une certaine nuit de brouillard. Les personnages se perdent dans la ville. Entre les ruelles étroites et les canaux tortueux, c'est très facile. Ils se retrouvent vite dans un quartier qu'ils ne connaissent absolument pas. Les maisons sont lépreuses, les entrepôts en briques tombent en ruine et l'odeur de vase est particulièrement étouffante. Ils se sentent observés. Peut-être apercevront-ils une ou deux silhouettes furtives, mais elles disparaissent dans la brume dès que l'on s'en approche. Une fois l'ambiance installée, l'un des PJ va marcher sur quelque chose de mou. Une main de femme. Tranchée à hauteur du poignet. Le reste du cadavre gît à quelques mètres de là. Entre deux âges, fardée à la truelle et vêtue des lambeaux d'une robe de soie provocante, c'était visiblement une prostituée. Elle a été éventrée. L'assassin lui a coupé une main, le nez et une oreille (qui ne sera pas retrouvée, malgré toutes les recherches). Le coupable est-il homme ou démon ?

C'est là que nous allons voir de quelle étoffe les PJ sont faits. Iront-ils directement avertir la garde de la ville ? Ou préféreront-ils « prendre du champ », par exemple en rentrant se terrer à l'auberge, après s'être lavés à grande eau pour effacer d'éventuelles traces de sang ? Dans le premier cas, ils seront interrogés pour la forme par un officier gras et mal rasé, le lieutenant Darnald. Au cours de la conversation, il leur apprendra que c'est la cinquième victime en quelques mois... et qu'il y a une modeste récompense, offerte par le temple de l'Eau, pour qui trouvera l'assassin. S'ils se sont montrés lâches, ils apprendront tout cela le lendemain, dans les tavernes.

Les faits

Pour une fois, l'histoire est simple. Pas de machination melnibonéenne à triple détente, pas de sorciers pan tangiens concoctant un rituel dans un entrepôt du port, pas de guerre commerciale entre grands cartels. Le drame est beaucoup plus banal.
Il était une fois un marchand riche qui s'appelait Hannon. Il y a quelques années, il rencontra la femme de sa vie. Elle travaillait dans un bordel, dans un des quartiers les plus mal famés d'Uktel. Il l'épousa, au mépris des réactions de ses pairs. Mais très vite, ses affaires périclitèrent. Il perdait des marchés, on lui préférait des concurrents moins efficaces, on trouvait des défauts à ses produits... Il comprit le message. Il liquida sa flotte et ses entrepôts et se lança dans l'industrie. On ne peut pas dire que la fabrication de porcelaines lui ait particulièrement réussi, mais il arrive à vivre comme un modeste bourgeois. Il serait heureux, si son épouse ne lui posait pas de gros problèmes. Irnissa a en effet doucement perdu la raison. Les raisons exactes sont difficiles à cerner : incapacité à s'acclimater à sa nouvelle vie ? remords d'avoir causé la ruine de son mari ? chagrin d'avoir perdu plusieurs enfants avant terme ? Quoi qu'il en soit, tout s'est concrétisé sur une cible simple et à sa portée : les prostituées du front de mer. De temps en temps, elle quitte nuitamment la maison, avec un grand couteau. Elle revient deux ou trois heures après, apaisée... pour quelques semaines. Jusqu'à présent, ses accès de folie meurtrière sont passés inaperçus, mais son mari commence à avoir des doutes. Et la détérioration de son état mental s'accélère. Ses périodes de folie sont de plus en plus rapprochées. Dans un de ses moments de lucidité, elle a entendu parler de ses exploits. C'est elle qui, par l'intermédiaire du Temple de l'Eau, a offert la récompense. Pour l'instant cette dernière n'a intéressé personne. Mais les PJ entrent en scène... et ils ne sont pas les seuls. Les meurtres ont attiré l'attention de messire Mangar, le fils d'un riche armateur. C'est un jeune désœuvré profondément antipathique, qui s'est mis en tête de faire joujou avec la sorcellerie. Persuadé d'avoir affaire à un collègue, il va chercher à lui « extorquer ses secrets »...

L'enquête

Les lieux

Les ruelles qui bordent le front de mer sont sans doute les moins plaisantes de toute la ville. De jour, c'est le royaume des dockers, des petits voleurs et des marins à la recherche d'un emploi. De nuit, les prostituées font leur apparition. Elles sont vieilles, fatiguées et pitoyables. Elles ne demandent pas mieux que de parler du tueur, de préférence autour d'un verre de quelque chose de fort. Elles n'ont rien de bien passionnant à raconter. Elles se répandent en considérations sur la « pauvre Liza, que j'connaissais bien et que le monstre a charcuté comme c'est pas permis ». Les plus courageuses sont armées et s'en vantent... même si au fond d'elles-mêmes elles sont convaincues que leur petite dague ne suffira pas. Au fils des jours et des meurtres, l'assassin va prendre des proportions mythologiques – et si vos joueurs sont enclins à l'affabulation et voient le fantôme de Jack l'Eventreur jusque dans les Cités pourpres, ne vous gênez surtout pas pour leur agiter un ou deux indices sous le nez. Qui sait, peut-être y a-t-il en ville un ou deux voyageurs venus de vraiment loin, par exemple de notre plan ?

La garde

Le lieutenant Darnald est le prototype du policier obtus, imbu de lui-même et indifférent à la misère des gens. Il ne fait même pas semblant d'enquêter. « Vous savez, ces filles, plus on en tue, plus il en arrive. Alors bon... » En revanche, il se prend immédiatement d'une violente aversion pour « ces amateurs » qui piétinent ses plates-bandes et risquent de décrocher la récompense (à laquelle, en tant que fonctionnaire, il n'a pas droit). Il fera l'impossible pour les gêner. Cela n'ira pas au-delà de quelques tracasseries mesquines (« Dites-moi, vous êtes armés ? Vous savez qu'il faut des autorisations ? Montrez-les moi. Vous ne les avez pas ? Tss, tss... Vous préférez quoi : huit jours de prison ou une amende de 50 GB, payable sur le champ ? »). Il est complètement corrompu, et moyennant un pourcentage « honnête » sur la récompense, il pourra se montrer utile. Il ouvrira les négociations à 50 %... S'ils parviennent à un accord, il secouera un peu ses hommes, aidera à la préparation d'une éventuelle souricière, etc.

Le temple de l'Eau

C'est un immense bâtiment vert et bleu, construit sur une langue de roc qui s'avance en mer. C'est un endroit magnifique, où les fidèles de Straasha se sentent immédiatement à l'aise. En revanche, s'il y a des adeptes de Grome ou d'un quelconque dieu du Chaos dans le groupe, ils auront du mal à entrer. Ils ne subiront aucune agression flagrante, juste une impression de malaise... Moyennant un peu de patience et la distribution judicieuse de quelques GB, il est possible d'avoir une entrevue avec Adret, le prêtre qui s'occupe de la récompense. Il affirme dans un premier temps que le Temple a offert cette somme de sa propre initiative. C'est assez logique, dans la mesure où le culte de l'Eau est la seule institution à se pencher sur le sort des pauvres. Cependant, si l'on insiste un peu, il reconnaît que le Temple agit pour le compte d'une tierce personne, qui souhaite rester anonyme. Il est catégorique sur ce point : il ne dévoilera pas son identité. Toutefois, Adret n'est pas tout le temps dans son bureau, et ses registres sont plus bavards que lui... La donatrice se nomme Irnissa. Son adresse est indiquée.

Le monstre frappe encore !

Le meurtre suivant aura lieu une ou deux nuits après le début de l'enquête. Si les PJ sont sur place, vous pouvez leur faire découvrir le corps. Sinon, ce douteux honneur échoit à un marin shaazarien ivre, qui tente de prendre la fuite. Il est aperçu, rattrapé et à moitié lynché avant que la garde n'arrive pour le mettre en cellule. Darnald va passer sa journée du lendemain à essayer de lui mettre tous les meurtres sur le dos, sans grand succès : il était en mer jusqu'à la veille.

Le corps a été emmené à la Maison des Misères. C'est une association charitable gérée par des particuliers sous l'égide discrète des Temples des Elémentaires, de Donblas et d'Arkyn. Ses bénévoles sont infiniment respectables, contrairement à la faune qui y vit. C'est une combinaison d'asile de nuit, de dispensaire et de morgue. Soit dit en passant, le culte de Goldar tente depuis des années de la faire fermer. Ses arguments sont simples : si les pauvres sont pauvres, c'est bien de leur faute, et on ne va certainement pas gâcher de l'argent pour eux ! L'examen du cadavre ne révèle rien : même technique, mêmes mutilations. S'ils pensent à consulter le médecin, il dira que les blessures ont été causées par une arme blanche, mais qu'il n'en jurerait pas. Comme il se doit, la morgue est ouverte à tous. C'est un but de promenade populaire. Si les PJ restent un peu et dévisagent les curieux, ils n'auront pas de mal à repérer un grand jeune homme vêtu de noir, appuyé sur une canne d'ébène. Il reste là pendant des heures, à dévorer le cadavre des yeux. Il finit par repartir, en prenant de grandes précautions pour ne pas se laisser suivre. C'est visiblement un amateur, et les PJ ne devraient pas avoir de mal à le filer jusqu'à chez lui : une petite propriété décrépite, coincée entre des rangées d'entrepôts plus récents.
Si les PJ pensent à interroger les collègues de la victime, ils glaneront un élément intéressant : l'une d'elles a entendu un bruit de roues. Un attelage s'est garé non loin du lieu du crime. Au bruit, elle pense qu'il doit s'agir d'une « voiture de riches », genre carrosse (de fait, c'est Hannon qui a suivi son épouse et l'a récupérée. Elle était à demi consciente et ne se souvenait de rien au petit matin).

Les événements se précipitent

— Après leur visite à la Maison des Misères, les PJ se rendent compte qu'ils sont suivis. La filature est discrète, mais ils ont constamment un ou plusieurs miséreux derrière eux. Dans un endroit comme Uktel, les mendiants n'ont rien d'inhabituel, mais ce sont toujours les mêmes...
— Quelques questions judicieuses auprès des voisins de Mangar recevront des réponses très stimulantes : c'est un jeune homme bizarre. « Il ne fait rien de ses dix doigts » (ce qui est très mal vu dans une ville aussi industrieuse). Il sort à des heures bizarres et reçoit des inconnus louches. Ses domestiques sont taillés sur le même modè-



le, et cordialement détestés de tous. Enfin, il possède un petit carrosse... Bref, c'est un suspect en or massif. S'ils le suivent, ils le verront partir (à pied) pour le front de mer, cette nuit-là. Il passera des heures à errer de ruelle torve en bouge ténébreux. Il parle peu, et repousse toutes les tentatives d'approche.

— La prochaine fois que les PJ rôderont de nuit dans la zone dangereuse, leur vigilance sera récompensée. Ils entendront un hurlement féminin, un bruit de course... et une jeune femme complètement hystérique et couverte de sang se précipitera vers eux. Elle balbutie des choses comme « il me poursuit... ». Curieusement, elle est vêtue très correctement. Il lui faudra plusieurs minutes pour redevenir cohérente. C'est Irnissa. Elle est sortie comme d'habitude, sous l'emprise de la folie. Elle a vite trouvé une victime. Mais cette fois, elle est revenue brutalement à son état normal. Elle était couverte de sang, à côté d'un cadavre... Elle a fui, persuadée que l'éventreur était à ses trousses. Elle veut rentrer chez elle. Les PJ n'ont plus qu'à la raccompagner. Elle n'est pas encore en état de leur raconter quoi que ce soit. S'ils insistent, elle leur dit de repasser le lendemain. Au moment où ils la quittent, un carrosse rentre dans la maison...

Si les PJ suivaient Mangar, ils sont maintenant certains qu'il est hors de cause. Sinon, ils peuvent persister un moment dans cette voie... S'il a assisté à la scène, il en tire ses propres conclusions.

Les mendiants

Si les PJ ne prennent pas l'initiative de leur sauter dessus, ils finiront par les aborder. Ils leur diront que quelqu'un d'important veut les voir. Il s'agit de Gorras, l'un des plus gros truands du front de mer. C'est un petit jeune homme à l'air fragile. Très courtois, il leur explique autour d'un verre que « cette histoire commence à bien faire. Elle me coûte de l'argent, affole mon cheptel... Bref, c'est très mauvais pour mes affaires ». Il propose 1 000 GB pour la tête de l'assassin, et offre une aide matérielle substantielle (quelques dizaines de truands, et éventuellement Darnald et ses hommes, qui font partie de « ses gens »). A vous de voir, en fonction des idées des PJ, quels renseignements il peut offrir. S'ils en sont encore à suspecter Mangar, il leur dira qu'il est arrivé en ville après le début des meurtres. S'ils pensent à un sorcier, il leur en donnera la liste (il contrôle le trafic des composantes d'invocation, et les connaît tous). S'ils parlent d'Irnissa, il tique. Ce nom lui dit quelque chose... Il les recontactera peu après, avec un petit résumé de son histoire avant son mariage.

Irnissa

Tôt ou tard, les PJ devraient faire un saut chez elle. C'est une petite propriété, construite sur une des rares hauteurs de la ville. Ce n'est pas vraiment luxueux, mais son mari et elle sont visiblement assez aisés. S'ils n'ont que l'histoire de la récompense comme prétexte, ils seront reçus par Irnissa, qui se montrera polie mais ne sera pas d'un grand secours : elle s'intéresse au sort de ces malheureuses et a fait ce qu'elle pouvait pour hâter l'arrestation de l'assassin. Et si son don devait rester anonyme, c'est pour ne pas offenser l'Eglise de Goldar. Cela aurait pu nuire aux affaires de son mari.

S'ils viennent après avoir « sauvé » Irnissa, les PJ recevront un accueil fort différent. Le seigneur Hannon, le maître de céans, les reçoit en personne. Il est hagard, comme s'il venait de passer une très mauvaise nuit. Il est bref, cassant : « Merci pour ce que vous avez fait. Voici de quoi vous récompenser. Vous voulez voir ma femme ? Je crains que ce ne soit pas possible, elle est souffrante. Au revoir messieurs. » Il a cinq domestiques, qui n'hésiteront pas à expulser les PJ *manu militari* si besoin est. Il ne reste plus aux PJ qu'à surveiller les lieux et à faire parler les voisins et les fournisseurs. Comme toujours, c'est une vraie mine de renseignements. Ils savent que dame Irnissa a eu une jeunesse orageuse, qu'Hannon est un patricien déchu... Et au bout de quelques jours, des rumeurs concernant la séquestration d'Irnissa commenceront à circuler. On verra arriver des ouvriers qui entreprendront de murer les fenêtres d'une chambre. Parmi eux, un jeune homme étrangement maladroit, en qui il est facile de reconnaître Mangar.

Que ce soit avec l'aide des PJ qui n'ont rien compris ou toute seule, Irnissa finira par s'évader (à noter que s'ils arrivent à la voir avant, elle sera dans son état normal. Autrement dit, elle ne se souvient de rien et ne comprend pas pourquoi son époux est soudain si sévère, si froid...). Et dès la tombée de la nuit, l'appel du sang se fait de nouveau sentir.

La dernière scène de cet acte devrait être une course-poursuite dans les bas quartiers d'Uktel, avec en compétition les PJ, Hannon, les mendiants et sans doute Mangar. Tout ce monde tente de mettre la main sur Irnissa avant qu'elle ne commette un nouveau meurtre. Au bout du compte, ce sont les PJ qui l'emportent. Veillez à ce qu'ils ne la tuent pas ! Il est tellement plus amusant de les laisser avec une folle homicide sur les bras. Logiquement, ils devraient la rendre à son mari. Ils auront une longue conversation avec Hannon. Le malheureux a vieilli de dix ans, mais il a pris une décision. Il consacrera toute sa fortune à la guérison de sa femme. Il a un plan et besoin des PJ...

ACTE II
Lormyr

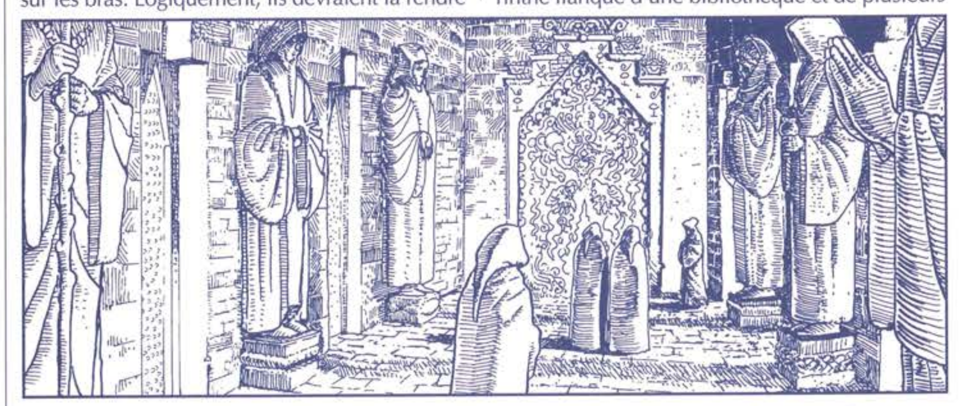
Trepasaz

Hannon a entendu une rumeur selon laquelle il existerait, à Lormyr, une branche du culte d'Arkyn qui guérirait les fous. Il est impossible d'en avoir la confirmation auprès des Temples des Cités pourpres (le clergé de la Loi est divisé en factions « nationales » qui ne s'estiment guère. Les deux grands courants sont menés par Lormyr et Vilmir. Quant à l'île, elle navigue entre les deux en essayant d'éviter de compromettre son indépendance. Du coup, les informations circulent plutôt mal).

Hannon n'ose pas partir, ses affaires l'en empêchent. Il a besoin d'une escorte pour son épouse. Ça tombe bien : il a les PJ sous la main. Ils seront accompagnés de son intendant, Chardan. C'est un grand homme maigre et cadavérique, qui considère toute cette affaire avec un air de réprobation intense. Quand les PJ le connaîtront mieux, ils comprendront qu'il est toujours comme ça. Il a néanmoins beaucoup d'affection pour Irnissa et est prêt à supporter bien des choses pour elle, y compris les PJ.

Trouver un bateau pour Trepasaz ne pose aucun problème. La traversée est paisible. Irnissa ne pose pas de problème. Elle est dans une phase « normale ». Son mari a réussi à la convaincre qu'elle était malade, et que ce voyage était essentiel à sa guérison. Jouez-la charmante. Veillez à ce que tout le monde s'attache à elle. Les problèmes commenceront une fois arrivé à Trepasaz. C'est un port et, même s'il est très différent d'Uktel, il a aussi ses bas quartiers et ses prostituées. Irnissa va sombrer dans un mutisme obstiné, elle s'isole de plus en plus. Elle a maintenant un tic nerveux : elle lisse sans cesse le devant de sa robe. Un matin, les PJ entendent l'aubergiste se plaindre de la disparition d'un couteau de cuisine... Il est temps de prendre des mesures. Un saut chez l'herboriste et une dose de somnifère pourrait résoudre la crise cette fois-ci. Mais ce n'est qu'un palliatif. Des soins constants, de la gentillesse et de l'affection prodiguées par un PJ féminin seraient préférables (y compris du point de vue du role-playing !). La crise passe... il y en aura d'autres, de temps en temps.

Le temple de la Loi de Trepasaz est un vrai labyrinthe flanqué d'une bibliothèque et de plusieurs casernes. Y trouver l'interlocuteur adéquate est un vrai cauchemar. Un bon coup de gueule arrangera bien des choses (« ma maîtresse est gravement malade et tout ce que vous trouvez à me dire c'est que ce n'est pas le bon service ! Bande d'idiots incompétents ! »). En définitive, les PJ apprennent qu'il existe une petite Chapelle de l'Esprit... à Iosaz, la capitale !



Iosaz

Il ne leur reste plus qu'à reprendre la route. Il fait froid. La route est bonne et relativement fréquentée. Irnissa aura sans doute une ou deux

crises, mais ce n'est pas le problème le plus grave, car on va tenter de l'enlever ! Ouvrez les hostilités avec une attaque de serfs en fuite. Ils sont nombreux, mais mal armés et pas motivés du tout. Capturés, ils admettent bien volontiers avoir été payés par un « riche cavalier » pour récupérer Irnissa. Deux ou trois étapes plus loin, vous pourrez essayer le vin drogué servi par un aubergiste complice. Si cela échoue, vous n'aurez plus qu'à avoir recours à des spadassins professionnels.
Tous ces gens sont au service de Mangar, évidemment. Il a compris qu'Irnissa n'était pas sorcière mais il lui a quand même trouvé une utilité. Il se demande quelle sorte de démon peut être invoquée en sacrifiant un fou assassin, et il est décidé à tenter l'expérience. Les PJ mettront sans doute un terme à tout ça dans un petit bois, un peu à l'écart de la route, là où il a prévu d'organiser sa cérémonie. Mangar s'est assuré les services d'une demi-douzaine de mercenaires, mais ils ne sont pas particulièrement fidèles. Et quand il commencera à être question de sorcellerie, ils passeront en bloc du côté des PJ. En fait, Mangar a de bonnes chances de finir pendu par ses propres hommes...
Ce petit problème réglé, le groupe arrive à losaz. C'est la plus grande ville du continent, et sans doute la plus belle. Décadence ou pas, elle reste la cité des ménestrels et des chevaliers – même si ces derniers ne font plus grand-chose d'autre que de se battre entre eux, et si les artistes se soucient plus de glorifier les ancêtres que de créer des œuvres vraiment nouvelles. Le temple de la Loi surpasse tout ce que les PJ ont déjà vu. Malheureusement, son fonctionnement est aussi bureaucratique et lent que d'habitude. Après moult démarches et temps perdu, ils finissent par comprendre que la Chapelle de l'Esprit a été fermée par les autorités. Motif ? Hérésie ! Le fonctionnaire qui leur annonce leur fait un exposé détaillé du problème. A moins qu'ils ne soient prêtres de la Loi eux-mêmes, ils n'y comprendront rien. La controverse porte sur un point de détail. Quoi qu'il en soit, le procès des adeptes de la Chapelle de l'Esprit est en cours.

L'Inquisition

Cette institution très redoutée a pignon sur rue. En fait, elle possède un des plus beaux palais de la ville. L'endroit bruisse d'activité, mais il n'y a aucun signe de la corruption et de l'inefficacité qui prévalent ailleurs. Obtenir un rendez-vous avec un Inquisiteur est tout à fait possible, même si l'on n'appartient pas à l'Eglise de la Loi. Les PJ seront mis en présence du seigneur Loszar. C'est un grand homme mince, ayant l'air de ce qu'il est : un érudit et un intellectuel. Pas du tout le maniaque auquel on pouvait s'attendre. Les torquemada en herbe exercent plutôt du côté de Vilmir... Les PJ ont intérêt à se montrer éloquents en exposant leur cas. Il les écoute patiemment, et promet de voir « ce qu'il peut faire ». Il les convoque le lendemain matin (après avoir procédé à sa petite enquête. S'il y a un adepte avoué du Chaos dans le groupe, il sera arrêté. Selon la gravité de ses crimes, il sera expulsé ou exécuté). Si les PJ lui ont fait une impression favorable, Loszar les autorise à voir un des prisonniers : maître Arald. (« C'est irrégulier, mais Arald n'est pas vraiment coupable. Il s'est contenté de couvrir les imprudences de ses disciples. ») Dans le cas contraire, il faudra qu'ils trouvent un autre moyen d'approche...
Arald est un petit vieillard barbichu anodin, à part ses yeux. Ils sont d'un bleu presque transparent, et semblent pouvoir lire au plus profond de l'âme. Il comprend tout de suite le problème. Après un temps de réflexion, il annonce qu'il va prier pour Irnissa. Accessoirement, il serait bon de lui faire prendre une tisane à base d'oxesz, une plante rare. Elle ne pousse que dans la forêt Blanche, à une dizaine de lieues de là. Laissant leur protégée aux bons soins de Chardan, il ne reste plus aux PJ qu'à reprendre la route.

LES PNJ

Irnissa, meurtrière malgré elle

FOR 9 (20 pendant ses crises) CON 14 TAI 11 INT 13 POU 10 DEX 15 CHA 16
PdV/BM : 13/07
B/M Dmges : 0/0 (+1d6/+1d4 pendant ses crises)
Arme : Couteau de boucher 80/75 %, 1d6+1+1d6 (pendant ses crises uniquement).
Compétences : Chanter 70 %, Jouer du luth 60 %, Ouvrir de grands yeux éperdus 80 %.

Mangar, apprenti sorcier

FOR 13 CON 13 TAI 15 INT 17 POU 18 DEX 13 CHA 13
PdV/BM : 16/08
B/M Dmges : +1d6/+1d4
Armure : en cas de besoin, demi-plaques 1d8-1
Arme : Epée courte 60/50 %, 1d6+1+1d6.
Compétences : Invocation 40 % + celles d'un noble. A vous de décider des « races » démoniaques auxquelles il a accès. De toute façon, il préfère les élémentaires, plus faciles à asservir et moins exigeants.

Ultimes complications

A moins que vous n'ayez d'autres projets, la balade en forêt se passe étonnamment bien. Pas de loups féroces, pas de paysans en fuite, pas d'ours, pas de monstres... En revanche, il leur faudra un bon moment pour mettre la main sur la plante qu'ils recherchent. D'autant qu'Arald leur a demandé d'en faire « une bonne provision », et leur a conseillé d'en ramener un ou deux pieds vivants. Après quelques semaines d'excursion au grand air, les PJ reviennent à losaz. Chardan les accueille avec l'air très, très embêté. Il a deux catastrophes majeures sur les bras :
— Il a eu un moment d'inattention et Irnissa en a profité pour lui filer entre les doigts. Elle est revenue bien sagement le lendemain matin, mais elle avait tué. Or la garde de la ville prend son métier au sérieux. Il y a peu de chances que ses agents remontent jusqu'à Irnissa, mais sait-on jamais ?
— En leur absence, l'Inquisition a rendu son jugement. Arald est condamné à dix ans de prison. Il a déjà été transféré on ne sait où.
Les PJ se trouvent devant plusieurs possibilités. Tenter de pénétrer dans les archives de l'Inquisition est très imprudent. Fouiller dans les bibliothèques pour trouver la liste de toutes les prisons de haute sécurité du royaume est déjà plus sensé, mais il faudra longtemps pour les vérifier toutes. Invoquer un démon capable de répondre à la question serait plus rapide, mais très dangereux. Quant à Loszar, il est sincèrement désolé, mais il ignore où se trouve Arald. Le convaincre de les aider est la chose la plus intelligente à faire, mais ce ne sera pas facile.
Avec ou sans son aide, les PJ finissent par apprendre qu'Arald est enfermé au monastère de Marnasaz, à quelques kilomètres de là. Marnasaz n'a rien d'une forteresse, mais le supérieur n'est pas disposé à laisser ses pénitents recevoir des visiteurs. Le monastère est une immense ruche bourdonnante de vie. S'infiltrer est facile. Trouver la cellule d'Arald est possible. En revanche, réussir à lui parler sera délicat : il est sous surveillance. On peut tout de même faire confiance aux PJ pour trouver une ruse. Le vieillard sera très surpris de les revoir : il avait complètement oublié leur existence. Il leur donne bien volontiers la formule de la tisane, mais il insiste pour revoir Irnissa et « commencer le traitement ». Introduire la malheureuse dans le monastère sera un défi amusant pour vos joueurs. Cette branche particulière du culte de Donblas est entièrement composée d'hommes, et Irnissa ne possède aucune compétence de discrétion...

Conclusion

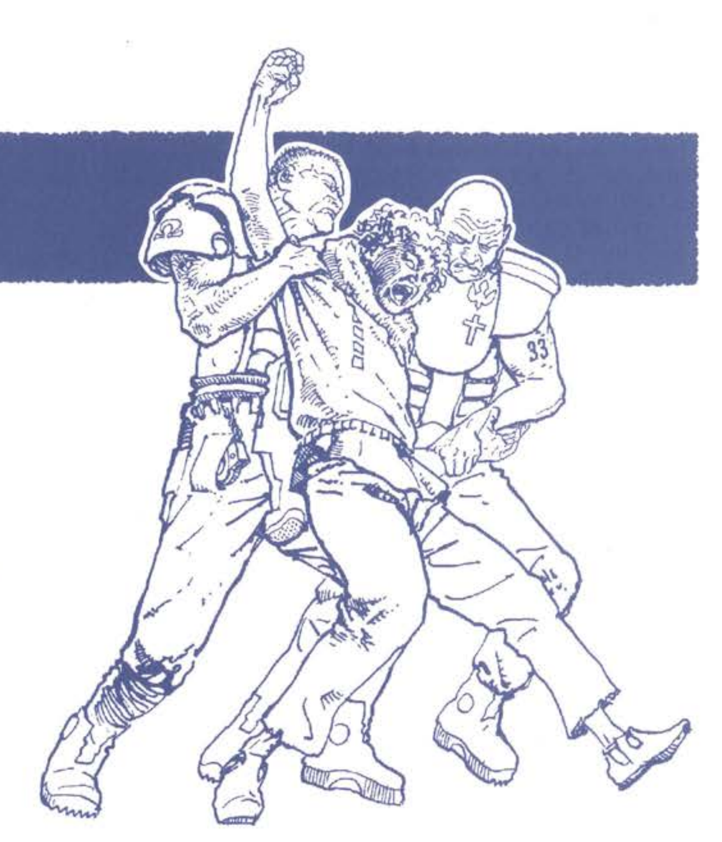
Arald exigera de voir Irnissa seul à seule. Si, comme c'est probable, l'un des PJ regarde par le trou de la serrure, il ne verra rien de bien passionnant. Ce n'est qu'une banale séance d'hypnose. Arald la fait régresser dans son passé, déterre un ou deux traumatismes et implante des suggestions posthypnotiques destinées à canaliser un peu ses pulsions meurtrières. Il donne ensuite la formule de la tisane aux PJ. Si vous avez envie de prolonger un peu les choses, elle comprend des ingrédients qui feront hausser les sourcils aux herboristes des Cités pourpres : des plantes qui poussent dans des coins exotiques et dangereux, comme toujours.
Il ne leur reste plus qu'à rentrer, en prenant soin des pieds d'oxesz. Hannon les replantera dans son jardin (un chimiste moderne qui analyserait cette plante y trouverait le principe actif d'un puissant antidépresseur). Petit à petit, Irnissa retrouvera un semblant d'équilibre. Quant aux PJ, ils se sont fait deux amis de plus, toucheront leur récompense et partiront vers de nouvelles aventures. Tiens, à ce propos, Mangar avait une famille riche et vindicative. S'il est mort, les aventuriers peuvent être certains de la retrouver sur leur chemin tôt ou tard... ■

Tristan Lhomme
illustration :
Rolland Barthélémy



Un scénario Casus Belli pour
Stella Inquisitorus

Une famille en or



Ce scénario est prévu pour des Démons pur jus qui n'ont pas froid aux yeux.
A partir des éléments fournis, le MJ peut jouer l'aventure telle quelle, ou rajouter de la matière pour alimenter une petite campagne.

L'histoire jusqu'à présent

Lorsqu'en 4093 les armées de l'antéchrist vont de victoires en victoires et écrasent les forces armées du Bien partout dans le Saint Empire terrestre, nombre de systèmes alors sous le joug du gouvernement terrestre perdent tout contact avec les autorités supérieures (et quelquefois avec soulagement). Les plus proches seront reconquis rapidement. Les plus éloignés, comme par exemple le système Jérusalem III, passeront plus de deux mille ans sans avoir la moindre relation avec les forces du Bien (et du Mal par la même occasion). Dans le système Jérusalem III, composé d'une planète habitable et de trois lunes trop éloignées du soleil pour permettre à la vie de s'implanter, les êtres humains ont continué à prospérer en marge du Stella Vaticanum naissant. Ils ont développé une technologie bien plus avancée que celle des scientifiques du Stella, bridés que sont ces derniers par les restrictions morales ordonnées par les Sept Apôtres. Petit à petit les citoyens de l'unique planète habitée, rebaptisée Tekno par leurs soins, redécouvrent toutes les sciences auparavant interdites et rattrapent le retard conséquent que le Saint Empire terrestre a vis-à-vis du Dunkle Reik. Autant dire qu'après deux mille ans de recherches massives les habitants de Tekno ont atteint un niveau technologique qui intéresserait grandement les membres de la Velox Spiritus. C'est à partir de l'an 6970 que des événements particulièrement intéressants arrivent en cascade.



● 6970. Les forces du Mal, estimant que le système Jérusalem III possède une importance stratégique extrême pour les batailles à venir, envoient une mission sur place composée d'une nécropole de classe Doomrider et de ses 15 000 troupes embarquées. Le capitaine, un Démon de Crocell appelée Tante Alice, décide de prendre racine, non pas sur la planète Tekno mais sur la lune la plus éloignée du soleil (et donc la plus froide comme de bien entendu pour un serviteur du Prince du Froid). Les Démons entreprennent de grands travaux visant à camoufler la nécropole au milieu du paysage et font silence radio comme leur feuille de mission le leur ordonne. Ils ont bien entendu gardé assez de « carburant » pour repartir, mais une fois arrivés en 6993, 95 % des humains embarqués sont morts et avec eux le seul espoir pour le vaisseau de redécoller un jour. C'est en 6990 que Tante Alice tente de rompre le silence radio, pour s'apercevoir que les sensors du vaisseau fonctionnent parfaitement à la réception mais pas à l'émission. Après plusieurs invocations de Crocell qui ne veut rien entendre (prétextant que la lune glacée est un lieu de villégiature très sympa), Tante Alice se contente de rester sur la défensive, attendant le jour où un vaisseau du Mal aura la bonne idée de passer dans le secteur. Evidemment, ce sont les PJ qui vont la faire sortir de sa torpeur neigeuse.

● 6973. C'est en l'an de grâce 6973 que le petit Gédéon naît de parents scientifiques, comme il se doit sur Tekno. Il est bien plus intelligent que ses petits camarades et, découvrant un jour une bible conservée sur microfilms depuis deux mille ans, décide de se proclamer messie afin de mettre à ses pieds tous les habitants de la planète. En effet, bien qu'intellectuellement assez développés, les habitants de Tekno ne croient en rien et après deux mille ans de mécano grandeur nature commencent à trouver la vie un peu morne. Le souffle du paranormal et du mysticisme se répand sur tout Tekno comme un ouragan. Les habitants travaillent toujours, ne sont plus autant payés qu'avant, et vénèrent Gédéon le nouveau messie qui leur ouvrira (bientôt) les portes du Paradis. Autant dire tout de suite que Gédéon s'est largement inspiré de la Bible mais qu'il a laissé de côté nombre de chapitres qu'il estimait inintéressants et qu'il a pris soin de transformer et de réécrire. En résumé, la foi développée sur la planète est totalement subversive et fournit des dizaines d'occasions à tout inquisiteur d'organiser des néo-baptêmes de masse avec très peu de chance que les candidats s'en sortent avec les honneurs.

● 6990. L'administration du Stella Vaticanum découvre sous un immense tas de papiers les coordonnées du système Jérusalem III et envoie *illico presto* une archicathédrale sur place. Ce sera la *Punition suprême* connue pour la dureté de ses inquisiteurs embarqués et surtout pour la présence à son bord de Clavius, Condamnateur de son état et responsable de la vitrification et du néo-baptême de dizaines de planètes. Lorsque Clavius découvre la foi développée sur Tekno il manque de s'étrangler avec son hostie quotidienne et fait le nécessaire (en huit exemplaires) pour demander le néo-baptême de la planète, estimant que peu d'habitants pourront être « libérés de l'emprise pernicieuse du Malin ». En résumé, et comme nous y a habitués Clavius, ça va néo-baptiser sec et 95 % de pertes sont envisageables. Seulement voilà, l'administratum ne suit pas aussi vite les demandes et met près de trois ans pour fournir une autorisation écrite de néo-baptême planétaire. Et durant ces trois ans, bien évidemment, il y a eu une fuite. Les forces du Mal dépêchent donc le plus vite possible un groupe de Démons dont la mission sera de sauver d'une mort atroce le messie de la planète Tekno. Non pas que les forces du Mal trouvent son travail intéressant mais uniquement parce qu'il est trop intelligent pour être tout simplement lobotomisé. Il fera un serviteur très convenable de Vapula sur une de ses planètes-usines.

● 6993. Les personnages arrivent comme un cheveu sur la soupe dans ce beau merdier. Leur mission est difficile et leur équipement pas du tout au point. Bienvenue dans Stella Inquisitorus.

Introduction pour les PJ

Les personnages sont convoqués au bureau C, juste à côté des toilettes centrifugeuses, de leur Q.G. habituel. Le Démon de Vapula qui les

reçoit est très mégalo, estimant que les êtres maléfiques qui ne sont pas aux ordres de son supérieur sont des débiles profonds. Il les prend tout bonnement pour des cons et tente à l'aide d'un vocabulaire imagé, en parlant avec les mains et en détachant très précisément les syllabes, de leur faire comprendre le but de la mission. Si les PJ lui font remarquer qu'ils ne sont pas aussi cons que cela, il se contentera de hocher la tête d'un air entendu et continuera de plus belle. Cela devrait déjà rendre les joueurs un peu nerveux et mettra une chaude ambiance dans ce début de partie.

Cette mission, puisque les personnages sont obligés de l'accepter, est d'enlever un scientifique sur une planète en cours de néo-baptème. Ils devront être discrets et ne disposeront d'aucune force de frappe particulière. On leur prête une crypte de classe Penetrator qu'ils doivent impérativement ramener intacte. Le vaisseau en question est spécialement *customisé* pour l'occasion. Il est désarmé et toute la place ainsi gagnée est remplacée par un système de déplacement supraluminique particulièrement compact (et qui ressemble à s'y méprendre à une grosse machine à laver). Les personnages disposent d'assez de « carburant » pour l'aller et le retour (s'ils prennent soin de nourrir et de maintenir en vie les quelques vingt êtres humains prévus pour le retour). De plus, merci qui ? merci Vapula : le vaisseau est équipé d'un écran protecteur qui a la particularité de faire ressembler la crypte à un météorite de base. Les sensors de l'archicathédrale devraient en rester baba. Ce qui est plutôt nécessaire pour le bon déroulement de la mission...

Les PJ reçoivent en plus un détecteur d'intelligence qu'ils devront utiliser sur le soi-disant messie de Tekno, pour vérifier s'il est bien aussi intelligent que les rapports de Clavius le laissent entendre. En cas de QI trop peu développé, la mission sera annulée et les Démons pourront rentrer bredouilles sans encourir le courroux de Vapula ou de leurs supérieurs. Si un des personnages est au service de Vapula, il est désigné d'office comme chef de mission (titre honorifique qui ne sert pas à grand-chose, sauf à se faire taper sur les doigts en cas de mission ratée ou de destruction de matériel). Le détecteur d'intelligence permet de calculer rapidement le QI de tout être humain qui contemple, ne serait-ce que quelques secondes, son écran de contrôle principal. Un effet annexe étonnant de l'appareil fait apparaître sur ce même écran les meilleurs moments du jeu télévisé *Une famille en or*.

S'ils le veulent, et s'ils y pensent, les PJ pourront consulter les banques de données du Dunkle Reik pour obtenir des renseignements sur le système où ils vont se rendre.

Le système Jérusalem III comporte quatre planètes dont trois sont inhabitables (enfin... faut voir !). Elles possèdent, techniquement, les caractéristiques suivantes :

Après ce petit intermède informatique et instructif, ils n'auront plus qu'à faire tourner leur machine à laver supraluminique pour être projetés en pleine aventure. Chaud devant ! Ça tache !

Note. Lorsque les personnages interrogeront l'ordinateur, il leur sera indiqué qu'un vaisseau a été porté disparu dans ce secteur en 6970. Pour plus de détails sur ce vaisseau manquant, rendez-vous au chapitre : Les trois lunes.

Quelques conseils

Aucune suite d'événements n'est prévue en ce qui concerne le déroulement de l'aventure. Ce scénario est bien trop court pour permettre de décrire tout ce que les PJ pourront faire afin de débusquer le messie et le faire disparaître au nez et à la barbe de Clavius. Vous devrez donc bien vous imprégner de l'ambiance qui règne dans ce système (et en particulier sur Tekno) et connaître sur le bout des doigts le comportement des principaux PNJ et leurs réactions aux actions des personnages. Entre un Démon de Crocell resté trop longtemps dans le frigo et un inquisiteur intégriste, les PJ devront être discrets s'ils ne veulent pas être rapidement éliminés.

Ça pulse sur Tekno

Techniquement, Tekno est très similaire aux autres planètes du Stella Vaticanum, à ceci près que les cultures qui couvrent habituellement une grande partie de la surface de la planète sont remplacées par d'immenses usines automatisées (et dont près de 50 % des machines ne fonctionnent plus, simplement parce que Clavius a interdit toute sortie en dehors de la ville). Tekno ne contient qu'une ville-puits qui compte tout de même 100 millions d'habitants. La surface est donc laissée entièrement à l'abandon depuis trois ans, et l'inquisiteur estime que près de 1000 personnes y ont trouvé refuge dans le seul but d'échapper au néo-baptème (en fait, il se met le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate puisque le nombre de « rebelles » est presque dix fois plus important).

Avant l'arrivée de Clavius, le mode de vie des habitants de Tekno était basé sur une productivité maximale et une soif de recherches de tous les instants. Depuis trois ans cependant, les forces armées du Stella Vaticanum font régner sur les couloirs de la ville-puits une atmosphère de dictature assez malsaine. Les forces déposées par l'archicathédrale sont en poste depuis le début et assez paranoïaques (les attentats qui les visent sont rares mais terriblement meurtriers). Inutile de préciser que les 990 hommes de troupe embarqués ont bien du mal à contrôler les 100 millions d'habitants et les premiers néo-baptèmes se font par petites touches.

Comme de bien entendu, mais cela n'avait pas été précisé, le messie fait partie des rebelles de l'extérieur et coule des jours heureux dans une usine de nourriture lyophilisée. Ces rebelles sont d'ailleurs très peu agressifs puisqu'ils ne savent pas exactement ce qu'est un néo-baptème et ignorent surtout que 95 % des habitants de la planète vont y rester. Il y a six mois que le messie a fui la ville où il était soigneusement gardé, et les recherches entreprises par Clavius et ses troupes d'élite n'ont encore rien donné (imaginez une planète recouverte d'usines et essayez d'y trouver un millier d'êtres humains). Les forces du Bien y perdent leur latin (c'est le cas de le dire) et Clavius commence vraiment à trouver le temps long.

Lorsque les personnages arrivent sur la planète, l'atterrissage en catastrophe de leur vaisseau dans une usine désaffectée (il n'y a de toute façon aucun autre endroit pour atterrir) a tout à fait l'apparence d'une chute de météorite mais Clavius ordonnera qu'un groupe de Calvarus Legiones aille voir sur place l'étendue des dégâts et la nature de l'objet céleste. Les PJ devront donc disparaître au plus vite pour ne pas éveiller les soupçons des troupes de Clavius, ou tout simplement les éliminer (ce qui ne sera pas difficile vu qu'elles ne s'attendent pas à tomber sur un os. De toute façon, des soldats de Dieu, même appelés Calvarus Legiones, ne sont pas assez puissants pour combattre des Démons). Cependant, une fois la patrouille éliminée, Clavius saura qu'il se passe quelque chose et mettra au point un plan visant à éliminer les étrangers quels qu'ils soient.

Les trois lunes

Moon 1 et Moon 3 n'ont aucun intérêt dans le scénario puisqu'elles sont vides de toute vie. Moon 2 par contre abrite les restes de la nécropole *Carte d'or* et la majorité de son équipage. Comme vous pouvez le supposer, des Démons laissés à eux-mêmes durant plusieurs années finissent toujours par se taper dessus, mais la poigne de fer de Tante Alice lui a permis de conserver un semblant d'ordre et de discipline. La planète possède une température extérieure de -30° en moyenne (avec des pointes à -90° durant la nuit) qui limite fortement la vie à sa surface. Les coursives de la nécropole sont maintenues à une température ma foi fort agréable de -5°, bien que la plupart des créatures qui y logent soient immunisées contre le froid. Sur les 14 000 membres d'équipage survivants (il y a donc eu environ un millier de morts en vingt-trois ans ce qui est assez raisonnable), on compte encore 1 000 êtres humains, 10 000 mort-vivants (le plus souvent des squelettes et des zombies), 2 900 Familiers et une centaine de Démons (dont un seul de Grade 3 : Tante Alice). Le vaisseau ne peut plus se déplacer de façon supraluminique (les soutes à carburant, qui prennent la forme de grandes chambres froides, sont vides) et ne dispose d'énergie conventionnelle que pour un baroud d'honneur de quelques heures (peut-être un peu plus si le vaisseau n'a pas besoin d'utiliser ses 5 000 tourelles, toutes équipées de Laser Grade 5). Tante Alice sera peut-être d'accord pour aider les PJ avec son vaisseau, mais uniquement si leur plan est sans failles.

Un passage de scan rapide à l'aide d'un sensor de vaisseau ne permet pas de distinguer la car- ▷

Planète	Af	Rsv	Rdr	Loi	Rép	Tec	Ast	Eco
Tekno	+1	-2	-1	+1	+0	+5	-2	+2
Moon 1	+0	-5	-2	-10	-10	-10	-5	-10
Moon 2*	-∞	-5	+2	+2	-1	+1	-5	-10
Moon 3	+0	-5	-2	-10	-10	-10	-5	-10

**) C'est sur cette planète qu'ont trouvé refuge Tante Alice et sa nécropole.*





casse du *Carte d'or* à demi enterrée parmi les montagnes environnantes. C'est ce qui explique que les responsables des sensors de l'archicathédrale n'aient rien détecté en arrivant dans le système. Il est bien évident que ce vaisseau représente une aide non négligeable pour les PJ si ceux-ci arrivent à le découvrir. Ils peuvent espérer le faire de deux façons :

— Lors de leur recherche, au début du scénario, sur leur base de départ, les personnages ont pu remarquer qu'un vaisseau avait disparu dans le secteur. Une recherche plus poussée (qui ne demande aucun jet de dé, il suffit d'y penser) permet d'obtenir le nom du vaisseau : *Carte d'or*, et d'en déduire son appartenance probable. Faire ensuite le rapprochement entre les lunes glacées et ce bon vieux Crocell est une procédure intellectuelle habituelle pour tout joueur de INS/MV/SI.

— Lorsque le vaisseau des PJ pénètre dans l'atmosphère de Tekno, l'écran de protection destiné à les faire passer pour une météorite ne trompe en aucune manière la nécropole démoniaque. Tante Alice décide donc de communiquer avec eux d'une façon bien particulière. En utilisant le monde des rêves et son pouvoir de Cauchemar, elle compte leur faire passer le message mais la portée du pouvoir étant trop courte, les effets en sont distordus et n'agissent pas tout à fait comme ils devraient. Ainsi, chaque soir après leur arrivée sur la planète, un personnage (tiré au sort) est victime d'un terrible cauchemar. Il marche dans une étendue glacée, manque à chaque pas de tomber raide mort et, au bout d'un long moment, parvient à une montagne qui ressemble à s'y méprendre à un vaisseau démoniaque de grande taille à demi enterré. Ces songes ne permettent pas au personnage de récupérer de points de pouvoir durant la nuit (à moins qu'un jet de résistance (VO) soit réussi) et sont de plus en plus puissants chaque nuit (même s'ils affectent des individus différents). Un Démon de Beleth comprendra qu'un être doté du pouvoir Cauchemar tente de communiquer avec lui mais que le pouvoir est trop limité pour être efficace. Les autres Démons devront arriver à ces conclusions eux-mêmes.

Bien que l'aide de la nécropole et de son équipage permette aux personnages de réussir le scénario plus facilement, ce n'est en aucun cas obligatoire et si vos joueurs sont vraiment trop idiots, laissez-les se battre tout seuls contre une archicathédrale, ça leur apprendra.

La Punition suprême

L'archicathédrale de classe Sainte Esmeralda est en orbite autour de Tekno depuis trois ans et il faut bien dire qu'à bord la tension est toujours extrême, sauf aux rares moments de détente lorsque l'inquisiteur descend sur la planète. L'équipage, qui comporte quand même 10 000 individus, est dirigé par un groupe d'élite de Spiritus Legiones qui veille au bon déroulement des opérations de routine (ce qui a par exemple permis aux responsables des sensors de détecter l'atterrissage du vaisseau des PJ, même si d'après les appareils de bord, l'objet qui a touché la surface de la planète n'est autre qu'une météorite). Si à un moment du scénario Clavius réussit à capturer Gédéon il le fera interner sur le vaisseau et dépêchera 50 hommes de troupe pour sa protection personnelle (et celle de son prisonnier). En un mot comme en cent : les PJ ont tout intérêt à ce que Gédéon n'arrive jamais sur l'archicathédrale sous peine de voir le scénario se terminer par une cuisante défaite. L'archicathédrale contient 11 000 citoyens du Stella Vaticanum. Ils sont divisés comme suit :

— 10 010 membres de l'Astronomium (dont 10 tireurs).

— 50 Calvarus Legiones qui ont pour rôle de patrouiller et d'explorer la surface des planètes rencontrées (10 de ces hommes ont été éliminés par les rebelles à l'extérieur de la ville-puits).

— 200 membres de la Stella Securus dont le rôle est de faire régner l'ordre sur le vaisseau (et, pour cette mission, sur la ville-puits).

— 10 membres de la Stella Inquisitorus (dont Clavius qui possède le Grade de Condamnateur et Augusto qui ressemble à un Délateur humain mais qui n'est autre qu'un Ange de Dominique de Grade 2).

— 200 Spiritus Legiones qui sont le fer de lance des armées du Bien et qui servent à la fois de troupes d'assaut et de garde personnelle à l'inquisiteur. Sur ces 200 soldats, on compte 20 Anges au service de Laurent (ce sont les seuls Anges du vaisseau, si l'on excepte le Délateur aux ordres de Clavius).

— 200 membres de la Stella Potens qui ont pour rôle de servir de chair à canon en cas de conflit généralisé.

— 30 membres de l'administratum qui ont pour rôle d'inscrire sur les registres du Stella Vaticanum tout ce qui se passe sur le vaisseau ou sur la planète.

— 300 membres de la Beneficium Terra qui ont pour rôle de trouver assez de nourriture pour tout le monde.

Gédéon, messie par intérêt

C'est en fait l'intelligence supranormale de Gédéon qui lui a permis de monter de toute pièce la grande escroquerie qui fait de lui le nouveau messie de Tekno. Il n'est pas foncièrement mauvais et ne voit dans cette parodie de religion qu'un moyen de se faire de l'argent sur le dos de ses concitoyens. En copiant la Bible, il n'a jamais pensé un seul instant que cela pouvait être vrai (il ne l'a d'ailleurs pas encore compris. Pour lui, la Bible n'est qu'un roman de fiction, assez mal écrit d'ailleurs). Lorsque les inquisiteurs et leurs sbires ont commencé à patrouiller dans la ville-puits, il a eu le réflexe de fuir à l'extérieur avant que la Stella Potens n'interdise définitivement les sorties. Les Calvarus Legiones ne peuvent pas patrouiller sur toute la surface de la planète, et les sensors du vaisseau, bloqués par les milliers d'édifices qui couvrent la planète, sont muets. Il est donc persuadé, et à raison, que les troupes du Bien ne pourront jamais le trouver là où il se cache.

Une petite idée a cependant germé dans son esprit fertile. Messie c'est bien, mais libérateur c'est mieux. Il compte donc (avec l'aide des PJ s'il se rend compte de leur présence) créer un mouvement de rébellion assez important pour que la planète entière se soulève contre l'oppresseur. Il ne sait pas encore comment, et cherche pour le moment à savoir ce que signifie le néo-baptême que Clavius promet à tous ceux qui se dressent sur son chemin.

Clavius, le bras armé de la loi

Être inquisiteur c'est plus qu'un métier, c'est une façon de vivre. Bien que Clavius soit un être humain comme tous les autres (enfin... presque), il est plus intégriste que nombre d'Anges au service de Joseph ou de Dominique. Il est d'ailleurs épaulé, sans le savoir, par un Ange aux ordres de Dominique qui n'a jamais trouvé quoi que ce soit à redire à sa conduite. Le rôle de Clavius sur cette planète est de procéder au néo-baptême de toute la population locale et ce dans le plus grand calme. S'il se décide à agir contre les PJ ou contre le messie, ce sera avec force et moyens à l'extérieur, avec discrétion et douceur dans la ville-puits. Il est particulièrement retors et se servira des PJ (s'il les capture ou s'il se rend simplement compte de leur présence) pour atteindre son but, leur promettant monts et merveilles pour endormir leur méfiance toute naturelle. Il pourra même jouer la comédie en se faisant passer pour un renégat dans le seul but de les manipuler. Bien que blindé par son uniforme d'inquisiteur, il est presque toujours accompagné de Spiritus Legiones d'élite armés de divinumlux.

Tante Alice et ses légions cavernicoles

Le principal but de Tante Alice est de se sortir du guêpier dans lequel elle s'est fourrée. Elle se rend bien compte qu'elle a attendu trop longtemps sur sa petite boule glacée et que désormais, avec une archicathédrale en orbite autour de la seule planète où elle pourrait récolter du carburant, l'affaire est loin d'être dans le sac. Elle peut aider les PJ avec toute la puissance de ses armes et de ses troupes embarquées mais hésitera fortement avant de risquer la coque de sa nécropole en bataille rangée contre la *Punition suprême*.

Epilogue

Comme vous pouvez le voir, aucun schéma directeur n'est donné, la seule limitation possible étant l'imagination des joueurs et du maître de jeu. Le scénario peut aussi bien se dérouler en une soirée, le MJ prenant soin de saupoudrer indices et conseils tout au long de la partie (histoire d'accélérer les choses), qu'en plusieurs séances, permettant ainsi de mettre sur pied une véritable petite campagne où les personnages seront aux prises avec les trois PNJ principaux qui essayeront chacun leur tour de les manipuler pour arriver à leurs fins. Dans tous les cas, cette base devra être étoffée pour être digeste, mais tel est bien le plaisir d'un maître de jeu.

La seule façon pour les PJ d'obtenir une récompense de leurs supérieurs est de rejoindre leur base de départ avec Gédéon en état de marche (au moins intellectuellement). Hormis cela, et quels que soient leurs exploits (même s'ils réussissent à détruire l'archicathédrale), ils seront punis et recevront une limitation.

Note. Tous les vaisseaux décrits dans ce scénario sont tirés de l'écran de Stella Inquisitorus mais leurs caractéristiques exactes ne sont pas nécessaires au bon déroulement de l'aventure. ■

Gédéon, Humain

FO 1 VO 4 AG 2 PE 3 PR 2 AP 3 PP -
Talents : Chimie+2, Electronique+1, Electricité+2, Physique+2, Esquive+1, Baratin+1, Discussion+2.

Clavius, humain membre de la Stella Inquisitorus

FO 2 VO 3 AG 2 PE 3 PR 2 AP 2 PP 6
Talents : Discussion+2, Baratin+2, Jouer la comédie+2, Arme de poing+1, Esquive+1, Torture+1.
Pouvoirs : Détection du mensonge+2 (316).
Equipement : uniforme standard de la Stella Inquisitorus (page 75 des règles de SI), pistoglace.

Tante Alice, Démon de Grade 2 aux ordres de Crocell

FO 5 VO 2 AG 3 PE 4 PR 3 AP 1 PP 20
Talents : Esquive+1, Course+1, Arme de contact+3, Arme de poing+3, Corps à corps+1, Tactique+1.
Pouvoirs : Glace+2 (122), Armure+1 (211), Glace+1 (252), Cauchemar+0 (326), Vitesse+2 (334), Contrôle des insectes et des arachnides+1 (364), Talent de combat x2 (346), Arme x3 (41-, éjaculateur).

Croc
illustration : Rolland Barthélémy





un scénario Casus Belli pour
Torg

La statuette aux quatre bras

Un scénario course-au-trésor-pour-sauver-le-monde, à déconseiller aux personnages qui ne supportent pas les voyages en avion.

Prégénérique

Tout film d'aventure passablement bon plonge les héros dans l'action dès les premières minutes. Le talent d'improvisation du MJ est capital dans cette scène. Il doit la gérer le plus rapidement possible, laissant aux personnages toutes les options ouvertes.

Contactés par l'organisation Delta (1), les PJ doivent récupérer le rapport « Mistery Men » qui, par son contenu, met en danger plusieurs membres de cette organisation. L'auteur dudit rapport ayant été mis hors d'état de nuire par les super-héros, il ne reste plus qu'à subtiliser le document gardé dans le bureau du grand gouverneur de Thèbes.

Après avoir facilement éliminé les deux gardes de l'entrée de secours, évité les différentes patrouilles ainsi que les nombreux systèmes anti-intrusion, et travaillé une bonne heure sur le ▷

coffre-fort du grand gouverneur, les PJ saisissent le précieux document quand les lumières s'allument et l'alarme retentit.
A moins d'une malchance flagrante ou d'un comportement irréfléchi, aucun des personnages ne devrait mourir, ni souffrir de blessures trop importantes. La fuite doit tout de même être perçue comme une action désespérée dont seuls quelques-uns sortiront. Maintenez la pression, ne les laissez pas s'organiser, bref faites-les flipper. Chaque aventurier gagnera une possibilité après cette scène.



Introduction

Le document remis à l'organisation Delta, nos héros retournent dans leur chambre d'hôtel située au centre de Louxor. Après une semaine d'oisiveté, ils sont de nouveau contactés par Delta qui les convoque dans les plus brefs délais. L'immeuble abritant le groupuscule est en fait un immense entrepôt où, les jours de marché, les primeuristes garent leurs camions et entreposent de la marchandise.
Surplombant le garage, un bureau aux vitres teintées est le centre des opérations de l'organisation. Après un bref contrôle de sécurité, les PJ sont accueillis par Max Bust, un petit homme au costume râpé et au crâne chauve, qui les invite à s'asseoir : « Messieurs, je tiens d'abord à vous féliciter de l'excellent travail réalisé la semaine passée. Le rapport est entre les mains des Mistery Men et ne risque plus de compromettre ces derniers. Mais le but de notre rencontre est tout autre.

Il y a de cela un mois *La femme aux quatre bras*, une statuette de jade datant du VIIᵉ siècle de la Terre pure a disparu du musée de Tokyo au Japon. Les autorités locales n'ont trouvé aucun indice pouvant les mettre sur la piste du voleur. D'après nos renseignements cette statuette serait quelque part dans la ville de Thèbes. Le Dr Moebius semble pour sa part très intéressé par elle. De plus, un de nos agents infiltrés dans le gang du célèbre Omar Bousoof, nous a informé que Omar devait récupérer l'objet demain. Votre mission, si vous l'acceptez, est de récupérer la statuette et de nous la ramener. Une mission somme toute similaire à la précédente, mais nous sommes persuadés qu'une affaire plus importante se cache derrière ce simple trafic d'œuvres d'art. »

Omar Bousoof

Originaire de la Terre pure, ce petit truand a vu son influence grandir grâce au changement de réalité. S'accaparant une grande partie des débits de boisson de la zone sud de Thèbes, il contrôle à présent la grande majorité des jeux et du réseau de prostitution. Habitant dans le luxueux palace *La main d'or*, il ne se déplace jamais sans ses deux gardes du corps, Orace et Billy. Il travaille pour Madib Al-Hepsa le vizir de la région (qui est en fait Moebius sous son véritable visage), et essaie depuis deux semaines de mettre la main sur la fameuse statuette pour le compte du vizir, moyennant la garantie que son empire illicite ne soit pas mis en danger par les soldats de pharaon.

La statuette aux quatre bras

Toute de jade et mesurant 40 centimètres de haut, cette statuette représente une femme chinoise en habit traditionnel dont chaque main forme un réceptacle destiné à recevoir une boule. Possédant la compétence focus (30), elle permet lorsqu'elle est en contact avec les quatre sphères d'ouvrir une porte extradimentionnelle sur le cosm Treize. Elle est aussi un point inflexible de la Terre pure.
Les boules, quant à elles, sont faites d'une roche de couleur vert bleu provenant du cosm Treize ; un animal est gravé sur chacune.
— La boule du Tigre est l'axiome technologique (13)
— La boule du Dragon celui de la magie (13)
— La boule de la Grue celui du spirituel (13)
— La boule du Rat celui du social (13)
Elles sont des points inflexibles du cosm Treize mais elles influent exclusivement sur l'axiome qu'elles représentent. Elles possèdent aussi la compétence recherche (25) et se mettent à briller lorsqu'elles se trouvent à moins de 100 mètres les unes des autres.

Historique

Dans la Chine du VIIIᵉ siècle, Teng Wan Hong, un grand physicien attaché à la cour de l'empereur, acquit la certitude que des mondes parallèles à celui de la Terre existaient. Ne pouvant mener conjointement ses travaux au service de l'empereur et ses études sur les « nouveaux mondes », il décida de s'exiler sur une petite île de la mer de Chine pour continuer ses recherches. A l'aide de son élève Twiong Pou, il réussit à créer une statuette et quatre boules lui permettant d'atteindre un petit cosm sauvage habité par des animaux et des plantes exotiques.
Attirée par la richesse du physicien, une bande de pirates fit irruption dans l'île et s'empara de la statuette et de deux boules, la troisième ayant été emmenée par Twiong Pou dans sa fuite, et la quatrième égarée lors de l'attaque de l'île.
Au cours des siècles suivants, les boules disparurent de la circulation mais la statuette, après un périple dans toute la Chine, se retrouva au Japon où elle fut conservée dans le grand musée de Tokyo.
Alib Kakoé, un éminent spécialiste des civilisations asiatiques envoyé par Moebius pour repérer d'éventuels fragments d'éternité découvrit un des nombreux écrits sur les travaux de Teng Wan Hong. Continuant ses recherches, il fit le lien entre la statuette du musée de Tokyo et une petite île de la mer de Chine, où il commença des fouilles et découvrit l'ancienne maison du chercheur ainsi qu'une des boules égarées. Commanditant le vol de la statuette, il se fit repérer par le Japon technologique qui débarqua sur l'île. Ne pouvant sauver sa vie, il confia les objets à son cousin qui les ramena à Thèbes et les cacha chez Wiou Tiang, un antiquaire de Louxor, en lui demandant de prendre contact avec Omar Bousoof et de lui confier en main propre la précieuse statuette et la boule du Tigre.

Le Cimetière

De la simple filature au plan le plus structuré, laissez les PJ trouver une solution pour connaître le lieu du rendez-vous. N'oubliez pas qu'une filature peut être remarquée (un magicien à la robe bigarrée ou la chevelure hirsute d'un punk de la Cyberpapauté ne sont pas des exemples de discrétion dans l'Empire du Nil) et donner lieu à une course-poursuite dans les rues de Thèbes, voire à un affrontement avec les deux gardes du corps.
De 12 h à 18 h, Omar et ses compères font le tour des différents lieux de perdition de leur secteur, rendant visite par la même occasion à diverses personnalités pour encaisser quelques rackets. Ce n'est qu'à 19 h au club privé *le Cimetière*, un patio de grand luxe dont les salons privés sont organisés autour d'une superbe cour intérieure remplie de plantes exotiques, qu'Omar Bousoof entre en contact avec un vieux Chinois. Wiou Tiang, l'antiquaire, voit dans la statuette un bon moyen de gagner de l'argent. Confiant l'œuvre d'art à Omar, il négocie la boule du Tigre à 100 000 royals. Le truand, hors de lui, le menace, l'injurie, quand le plafond, comme soufflé par une immense explosion, disparaît pour laisser place à huit anges bleus accompagnés du Pendule.

Evénements

Les anges éliminent les deux gardes du corps et Omar pendant que le Pendule enlève le vieux Chinois et la statuette. La scène se passant en un round, il y a peu de chance que les personnages puissent faire quoi que ce soit. Dans le cas contraire, le Pendule utilise son masque de peur pour faire déguerpir les intrus.

La boutique

Les héros, après avoir interrogé le vieux Chinois laissé mourant par le Pendule sur le toit du *Cimetière*, se dirigent vers sa boutique d'antiquités en plein centre du quartier chinois. Cinq anges s'y trouvent déjà, à la recherche de la précieuse boule. Cette scène est une rencontre normale. Si les aventuriers sont discrets, ils pourront surprendre les voleurs.

Evénements
— Le chef des anges tente de s'échapper, laissant derrière lui ses hommes et la boule du Tigre.
— Un des anges blessés renseigne les PJ sur la localisation de leur base dans le désert (les différents moyens d'interrogation sont laissés à la discrétion de vos joueurs).

Résultats de l'interrogatoire
Raté : l'ange communique la position de la base moyennant sa libération.
Minimal : il communique la position de la base, de l'ascenseur et son code d'accès.
Moyen : résultat minimal + le nombre de ses compères dans la base.
Bon : résultat moyen + son appartenance au Japon technologique.
Supérieur : résultat bon + la présence du radar sur la dune.
Spectaculaire : il indique la sortie secrète dans la clairière.

Ce que l'on peut remarquer
Sur le costume des super-vilains (Analyse d'indice fd=15)
Minimal : les habits ne sont pas originaires de l'Empire du Nil.
Moyen : les armes utilisent une technologie supérieure à celle de l'Empire du Nil.
Bon : leurs bottes possèdent le pouvoir saut.
Supérieur : les armes viennent du Japon technologique.
Spectaculaire : les broches portées par les anges sont des talismans du Japon technologique.

La base secrète

Installée par les agents de Kanawa, cette base dissimulée sous un oasis est le repère du Pendule et des anges bleus. De conception très moderne, elle possède un point inflexible qui permet aux différents moyens de télécommunication ainsi qu'aux divers objets de haute technologie de fonctionner correctement.
Au milieu de l'oasis : une petite île abritant une cabane dans laquelle un ascenseur (pouvant accueillir un véhicule) mène à l'entrée du repère 20 mètres plus bas. Si les PJ ne possèdent pas le code de l'ascenseur : fd crochetage = 12.

Ce que l'on peut remarquer
— Un radar dissimulé sur une dune aux alentours de l'oasis (fd=16 pour le repérer) permet de détecter la moindre intrusion dans le périmètre de sécurité (100 m).
— Des traces mènent jusqu'au bord de l'oasis et disparaissent dans l'eau en direction de l'île (fd=12 pour les voir ; Analyse d'indice 10 révélera que les véhicules sont amphibies).
— Une petite clairière a été aménagée dans la palmeraie (si les PJ se promènent dans l'oasis : un jet de recherche de 20 permet de repérer la sortie secrète du repère).

Scène dramatique
Les PJ devront faire preuve de beaucoup de discrétion, voire de ressources physiques importantes. S'ils sont repérés par le système de sécurité (FD12 en discrétion pour échapper au radar), les anges bleus seront regroupés dans le garage de la base et prêts à faire feu au moindre mouvement.

Evénements
Si les héros ont le dessus, le Pendule fuira en laissant derrière lui la statuette et le plan d'un gadget de science étrange.

De retour à l'organisation

Les aventuriers rentrent chez Delta où Max les attend avec impatience. Examinant la statue et la boule de jade, il en expliquera le fonctionnement et demandera aux personnages de retrouver les autres boules, d'ouvrir la porte du cosm Treize et de jeter le tout dans celui-ci, éliminant ainsi les chances d'invasion par les seigneurs. Le plan du gadget de science étrange est en fait une boussole permettant de localiser les autres sphères, en donnant les coordonnées géographiques de chacune.
La première localisation désigne un point en plein centre de la Chine, dans un petit village du nom de Twiong Pou (nom de l'assistant du physicien). Delta fournit pour le voyage un avion et un pilote du nom de Silver Stone dont les techniques de pilotage empruntées aux avions de chasse ont tendance à surprendre, voire à terrifier ses passagers (ce qui le ravit au plus haut point).

Le village dans la montagne

Atterrissant sur un aérodrome en piteux état, les aventuriers doivent parcourir 100 kilomètres sur des routes de montagne difficiles pour rallier le village.
Twiong Pou est une bourgade d'éleveurs de chèvres dont les maisons sont accrochées comme par miracle à la montagne. Les Chevaliers sont accueillis avec défiance par les villageois, ils s'écartent sur leur passage et évitent tout contact avec eux. Par contre, le patron de l'unique magasin qui sert à la fois d'auberge et de mairie semble ravi de l'arrivée d'étrangers et les invite à s'asseoir dans la salle commune. La difficulté à communiquer attire un vieux Chinois qui en échange de quelques verres raconte dans un anglais approximatif la légende de Twiong Pou.
Elève d'un grand magicien, Twiong Pou arriva dans le village et s'installa dans une grotte des alentours. S'exerçant aux arts magiques, il invoqua une créature d'un autre monde qui échappa à son contrôle et fit régner la terreur dans la région. Après avoir conçu un piège magique, il réussit au sacrifice de sa vie à enfermer la créature et tous ses travaux sur la magie derrière une paroi de sa caverne.
Le vieil ivrogne, moyennant une rémunération modique, accompagnera les aventuriers au pied de la caverne sans vouloir y entrer sous aucun prétexte.

La caverne

S'enfonçant dans les entrailles de la terre, ce lieu n'est en rien différent des autres cavernes de la terre. Après une brève avancée, la boule du Tigre en possession des héros se met à luire de plus en plus fort à l'approche du fond de la grotte. Arrivés à un mètre de la paroi, une porte lumineuse se dessine sur la roche. Y pénétrant, les Chevaliers découvrent une salle pleine de vieux meubles disparaissant sous un amas de poussière. Sur une étagère des livres tombent en morceaux, de vieilles tapisseries représentant des scènes de chasse sont tendues sur les murs irréguliers. Au milieu de la salle, la boule du Dragon éclaire faiblement le faciès d'une créature étrange qui émet un grognement à la vue des aventuriers.

Scène dramatique
Le moxi (voir description plus loin), enfermé depuis des siècles, cherche à détruire les aventuriers par tous les moyens, pour recouvrer la liberté.

Ce que l'on peut remarquer
Parmi les livres, un seul est encore en état et raconte la vie de Teng Wan Hong, les pouvoirs contenus dans la statuette et les boules de jade ainsi que la façon de s'en servir.
La boule du Dragon est posée sur un piédestal en cristal qui éclatera en mille morceaux lorsque les aventuriers prendront la boule, commandant du même coup la destruction de la grotte en l'espace de 5 minutes (ce qui leur laissera juste le temps de sortir).



Une lamaserie au Tibet

Revenant à l'avion où Silver Stone les attend dans un état d'ébriété avancé, les héros suivent la nouvelle localisation donnée par la boussole ; ce qui les mène au Tibet.
L'atterrissage sur une parcelle de terrain plus ou moins plat figé entre deux montagnes, amène les aventuriers près d'une lamaserie où dès leur arrivée des prêtres aux robes rouges sortent et viennent s'enquérir de leur santé. Conduits jusqu'à l'édifice, les Chevaliers sont accueillis par Liomang Thio, le grand prêtre qui leur souhaite la bienvenue dans un anglais impeccable. Après les avoir invités pour la nuit, il leur présente la boule de la Grue tout en leur expliquant que seule la foi en leur cause leur permettra d'emporter l'objet.
Cette scène conduira les aventuriers à discuter pendant des heures avec Liomang Thio pour le convaincre que chacun est prêt à tout pour défendre la Terre de ses envahisseurs. La dépense d'un point de possibilité par personnage persuadera le grand prêtre de leur donner la boule. Faites tirer des jets de persuasion à vos joueurs en leur laissant croire que toutes leurs tentatives échouent jusqu'à la dépense de la possibilité. Tous ces points de possibilités seront récu- ▷

pérés le lendemain matin lorsque Liomang Thio leur confiera la boule avant qu'ils partent, leur souhaitant bonne chance.

En mer de Chine

L'ultime direction les mène sur l'île où se trouve l'ancienne demeure du magicien. Après un bref survol de l'île ils se posent sur une piste d'atterrissage au bord de laquelle quelques tentes déchirées aux couleurs de l'Empire du Nil témoignent d'une ancienne activité des troupes impériales. Le camp semble avoir été attaqué et quelques corps ici et là témoignent de la rudesse du combat (un jet d'Analyse d'indice fd=15 permet de constater que les armes utilisées font appel à une technologie avancée (Japon technologique)).
L'île, de dimensions réduites, est couverte d'une forêt dense qui semble impénétrable. Pourtant, un chemin de terre partant du bord de la piste mène les aventuriers à l'intérieur de la forêt, jusqu'à une clairière dans laquelle une vieille maison de pierre a été récemment déblayée de son manteau de feuilles er de lianes. Les aventuriers, attirés à l'intérieur par le scintillement des boules en leur possession, trouvent, après avoir creusé pendant une bonne heure, la boule du Rat.

Evénements
Le Pendule, que son échec à Thèbes a mis en disgrâce auprès du Japon technologique, s'est réfugié sur l'île, emportant avec lui la boule du Rat trouvée par le Japon technologique dans un temple shinto d'Okaïdo. Après l'avoir cachée dans la maison de Teng Wan Hong, il attend les aventuriers pour enfin les éliminer, récupérer les précieux objets, et disparaître dans le cosm Treize ; seul moyen pour échapper à la vengeance de Moebius et de Kanawa.
La scène « dramatique » finale conduira le Pendule à affronter les héros lorsqu'ils auront trouvé la dernière boule dans la maison du physicien (il n'hésitera pas à utiliser sa ceinture de téléportation pour leur échapper si le combat tourne en sa défaveur).

Le cosm Treize

Suivant les derniers conseils de Max, les aventuriers en possession de la statue et des quatre boules commencent à placer une par une les sphères dans les mains frêles de la sculpture. Un vent léger et chaud se lève, une atmosphère électrique se condense autour de l'œuvre d'art, des rayons multicolores partent de chaque boule pour former petit à petit un ovale lumineux dans lequel apparaît un paysage de montagne où les couleurs vives d'une forêt luxuriante contrastent avec le turquoise d'un lac dans lequel de grands animaux marins propulsent des nuées de liquide bleuté. Devant ce spectacle, les héros sont comme attirés par cette terre pleine de mystère.



Evénements
Si le Pendule a réussi à fuir, il se téléporte au pied du pont abyssal et tente de prendre la statue pour disparaître dans le cosm Treize. Les aventuriers n'auront qu'un round pour tenter quelque chose. A la fin (si le Pendule est toujours en état), le pont abyssal disparaîtra emportant du même coup le Pendule et les objets.
Si le Pendule est hors d'état de nuire, les aventuriers n'ont plus qu'à renverser la statuette dans le cosm Treize, mettant fin à la menace d'invasion qui planait sur celui-ci.

La fin

Suivant le cadre dans lequel vous faites jouer l'aventure, le destin du Pendule n'est peut-être pas aussi définitif qu'il en a l'air. Ses grandes connaissances en science étrange lui permettront peut-être de revenir. Qui sait ? ■

Michael Moret
illustration : Rolland Barthélémy

1) Créée il y a six mois par un groupe d'aventuriers, cette organisation a pour objectif d'aider et de coordonner la résistance au sein de l'Empire du Nil. En contact avec la majorité des mouvements de défense de la Terre pure, elle possède un fichier complet qui lui permet de faire appel aux meilleurs spécialistes lors d'opérations dangereuses.

STATISTIQUES DES PNJ

Le Pendule

Description : Habillé dans les tons bleu nuit, deux grands pendules couleur doré décorent sa cape. Un long fouet dont le bout est lesté par une masse métallique pend à sa ceinture. Un masque hideux recouvre son visage.
Royaume : Empire du Nil
Moralité : Mal
Possibilité : 17
Armure +13 (cape de champ de force)

DEX 13 FOR 9 END 8 PER 11 RAI 14 CHA 9 ESP 10

Compétences : réalité 15, armes blanches (fouet) 18, combat à mains nues 14, armes à feu 16, discrétion 16, esquive 16, acrobatie 15, science étrange 20, érudition Kanawa 12, érudition hiéroglyphes 14, recherche 14, ruse 13, science 17, intimidation 14, médecine 16.
Possessions :
— Ceinture de téléportation : 10. Endurance 7 (2 points de choc par utilisation). Energie fournie par un morceau d'éternium.
— Botte de saut : 6. Aucun coût d'aventure.
— Cape de champ de force : 13. Endurance 8 (1 point de choc par round d'utilisation). Energie fournie par un morceau d'éternium.
— Masque de peur : 16. Endurance 6 (2 points de choc par utilisation). Coût de 2 possibilités par aventure.
— Pendule (fouet) électrorayon : 20. Endurance 9 (1 point de choc par utilisation). Coût de 2 possibilités par aventure (le pouvoir ne se déclenche que lorsque le fouet enserre sa cible).

Historique : Le Pendule, alias Robert Hunt, était un scientifique au service de Moebius dans l'un de ses laboratoires de science étrange, jusqu'au jour où il vola une quantité importante d'éternium pour concevoir ses propres gadgets. Fuyant la vengeance du pharaon, il fut contacté par Kanawa devenant du même coup le principal agent du Japon technologique dans l'Empire du Nil.

Les anges

Description : Au service du Pendule, ces ninjas du Japon technologique bénéficient chacun d'une paire de bottes de saut mises au point par le Pendule. Habillés à la mode des super-vilains de Terra, leurs habits bleu ciel sont thermosensibles et foncent en l'absence de lumière. Possédant des armes sophistiquées camouflées en mitraillette Thompson, ils font tout pour ne pas trahir leur origine. Une amulette du Japon technologique leur permet de ne pas déconnecter.
Royaume : Japon technologique.
Possibilité : 0 (le chef en a 4).
Armure +3 (tunique)

DEX 13 FOR 10 END 10 PER 10 RAI 8 CHA 5 ESP 6

Compétences : acrobatie 14, armes blanches 15, armes à feu 16, arts martiaux 16, arme de jet 14, combat à mains nues 15, discrétion 14, esquive 16, saut 15, premiers soins 12, recherche 13, ruse 12, véhicule terrestre 12.
Possessions :
— Botte de saut : 6. Aucun coût d'aventure.
— Amulette Kanawa : temps de destruction 1 mois.
— SC Kyogo 144 : dommages 18. Cette arme est camouflée en mitraillette Thompson de 1928.
— Tunique : thermosensible, portant 3 points d'armure au porteur.

Le moxi

Description : Le moxi est un grand singe de couleur turquoise habitant les forêts du cosm Treize. Ses capacités magiques, toutes liées à l'élément liquide, le rendent terriblement dangereux dans son environnement naturel. D'origine magique, il n'a aucun besoin physique de se nourrir mais ne refuse jamais quelques aventuriers par gourmandise.
Royaume : Treize
Possibilité : 2.
Armure +3 (fourrure)

DEX 14 FOR 15 END 17 PER 12 RAI 7 CHA 4 ESP 6

Compétences : combat à mains nues 19, esquive 17, manœuvre 16, recherche 16, pistage 14, test 10, intimidation 20, sarcasme 16, altération 14, arcane de l'eau 6.
Outils naturels : 2 griffes : FOR +2/18 (utiliser la table 1 pour plusieurs actions si il utilise plus d'une attaque) ; crocs : FOR+4(20).
Le moxi possède une poche de poison paralysant (20 ne provoque que des points de choc et KO) qui se répand dans le corps de sa victime lorsqu'il mord (possible cinq fois par jour).
Sortilèges : Jet d'eau (envoyé par la bouche), Brouillard (sortant des naseaux). Ce brouillard n'affecte pas la vue du moxi.

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; PL : Première Ligne

NUMEROS DISPONIBLES

26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - La ferme fortifiée - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - Laelith (le numéro original).

37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech -The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : PdF + sc. - Goferfinker(2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker (3). Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne.

56 - In Nomine Satanis/ Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + sc. - Prof. : improvisateur - Advanced HeroQuest - Jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne. sc. : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Simulacres : règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Torg : PdF + sc. - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8.

68 - PdF : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - Les simulateurs de vol - sc. : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR complet : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : courses de motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf - Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - Les extensions pour World in Flames – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Règles optionnelles pour Volga 43 - Sc. Grand Ecran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon - Critiques : Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - Wargames : Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Années 20 et l'AdC, Advanced Third Reich, World in Flames, variantes Supergang - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS . Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. PdF : la série First Battle - un livre, une simulation : Friedland Juin 1807 - Portrait d'un jeu : The Emperor Returns - Interview : Alexandre Adler - *Dossiers :* Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques, médiévales, Jeux de pions - *Jeux de société :* les jeux antiques, les jeux de parcours, deux jeux de cartes, les cousins du Risk - *Variantes :* Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - *Critique livre :* le Traité des Cinq Roues, le Paradoxe de la Stratégie - *Magazine :* Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - Ludotique : Megafortress et B-17 - Compte-rendu de partie : Advanced Third Reich - Nostalgia : War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Opinions : Les limites de l'invincibilité - Conseils de jeu : Empires in Arms - *Jeu en encart :* La bataille de Marengo.

ET NOS RELIURES !

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

● Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI
au prix unitaire de 35 F franco (Etranger : 40 F).

● Je souhaite recevoir

...... Hors-série **LAELITH**
(prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

...... Hors-série **MORCEAUX CHOISIS**
(prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

...... Hors-série **GRANDEUR-NATURE**
(prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)

...... Hors-série **SPECIAL SCENARIOS**
(prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)

...... Hors-série **JEUX DE STRATEGIE**
(prix unitaire de 49 F franco - Etranger : 54 F).

● Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI
au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

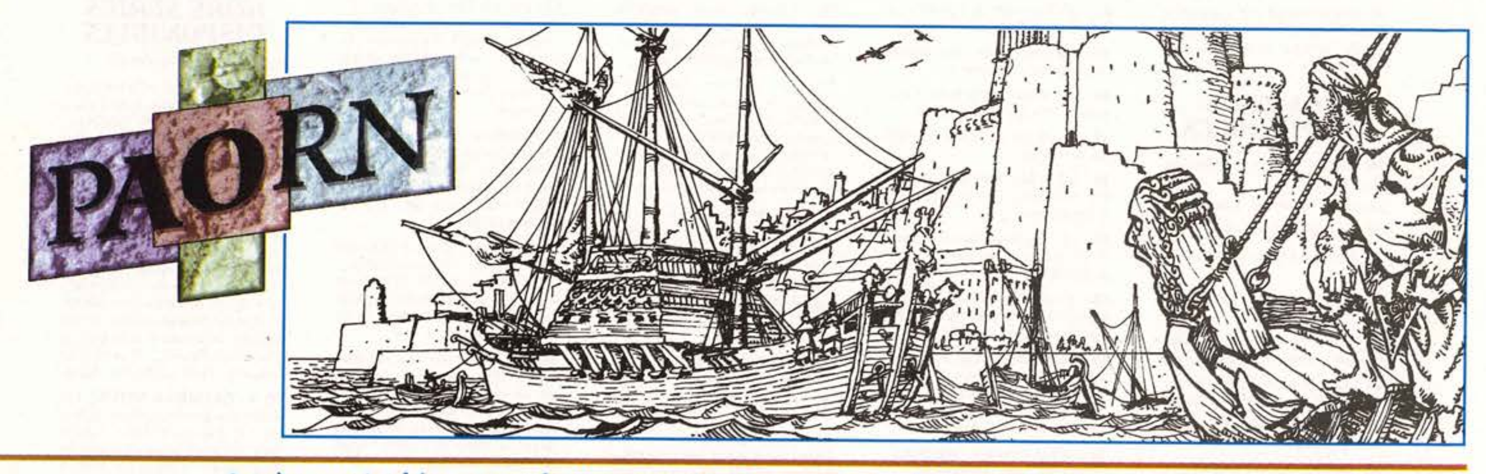
NOM, Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F par chèque
à l'ordre de CASUS BELLI BRED. A retourner paiement joint à :
CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 93. RC Paris B 572 134 773 **CB 75**

Des lieux et des gens de Burgonnie



Après avoir découvert la Burgonnie et ses généralités (CB 74), nous zoomons maintenant sur les petits détails de la vie quotidienne, des villages, des gens, etc. D'une façon assez encyclopédique dans ces pages, et plus « brèves de comptoir » dans *Les Echos de Paorn*.

L'édit anti-accident

Normalement limitée à l'élimination d'héritiers gênants, l'activité des guildes d'assassins s'était, il y a huit décennies, soudain étendue aux rivaux commerciaux des Verbelinois (habitants du Verbleau). Il ne devenait plus possible pour un commerçant « étranger », au rang desquels se comptaient les Burgons d'Artaille et de Sordolia, de poser le pied à Olméria sans risquer mille morts. Les négociants menacés commencèrent par tenter de boycotter Olméria, mais cela faisait trop le jeu des marchands locaux. Ils tentèrent ensuite un blocus du port, sans succès, car il manquait à leur mouvement un chef pour unifier leurs manœuvres. La situation se dégradant, les « négociants unis » firent appel à Changorhn le Lion, chef pirate, qui prit la direction des opérations en échange de la libération de quelques-uns de ses amis, et d'espèces sonnantes. En deux jours, vingt-cinq navires du Verbleau furent pillés et coulés entre Lardam et la péninsule de Carthia, et les riches marchands et armateurs verbelinois constituèrent alors la LOI, la Ligue Olmérienne d'Indignation. Dès la première réunion, houleuse, au palais du négociant Hissodret d'Althuil, il fut décidé de contraindre l'empereur à lancer l'armée et la marine contre les pirates, mais aussi contre les provinces de Sordolia et d'Artaille. Bien entendu, pour se prémunir contre les espions, toutes les portes du palais étaient fermées. Aussi, lorsque se déclencha un malencontreux incendie, aucun participant ne réussit à fuir.

Olméria, capitale impériale de Burgonnie

1 – Le port. Il est partagé en trois zones : à l'ouest les docks des armateurs olmériens, avec une vaste place pour l'embarquement des voyageurs ; et de l'autre côté du canal de la Sanas, les quais pour les bateaux visiteurs et les négociants non olmériens. Enfin, sous l'œil d'une place forte, le port militaire et impérial, abritant des bâtiments de la flotte et les vaisseaux personnels de l'empereur et du gouverneur du Verbleau.

2 – La Place dorée. Les magnifiques édifices de la Place dorée sont à la fois les bureaux et les demeures des nombreux banquiers, les plus riches résidant hors de la ville. Juste derrière en allant vers l'est, se trouvent les usuriers, les écrivains publics...

3 – Le marché central. Chaque nuit, le marché central voit arriver du caravansérail ou des docks des produits de toutes natures : viandes, légumes, épices, fleurs, tissus, maquillages, ustensiles... Cette vaste halle couverte, constituée de quatre bâtiments au centre et d'une galerie périphérique, est entièrement en bois. Le marché fonctionne de l'aube jusqu'à midi.

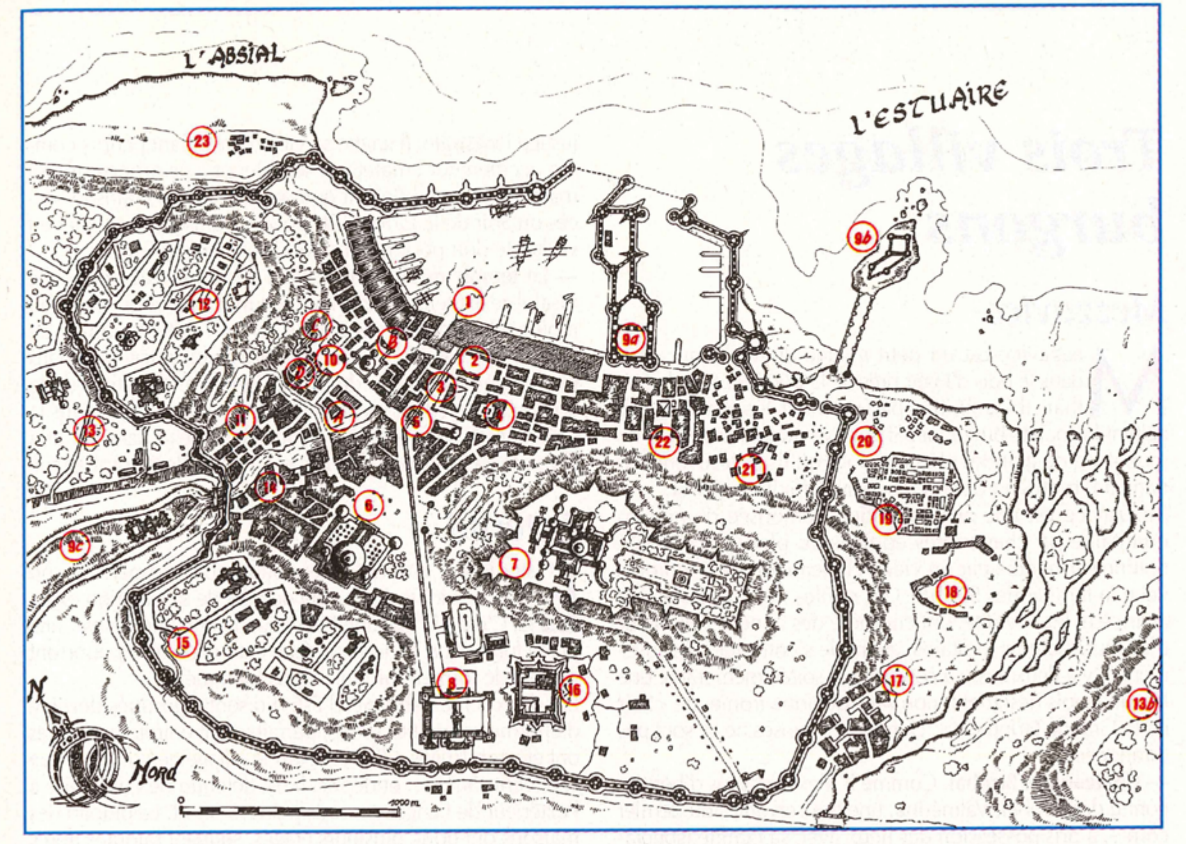
4 – Les quartiers des carmins. La porte épaisse est la seule ouverture du rébarbatif palais des carmins, et mieux vaut ne jamais la franchir. Ses fenêtres donnent toutes sur le donjon central ; bien peu l'ont vu et en sont ressortis pour le décrire.

5 – La voie marchande. Il existait depuis longtemps une large avenue, la chaussée impériale, qui reliait le caravansérail et la zone portuaire. Depuis l'édit passé sur les zones « sauves » du port et du caravansérail (voir ci-contre), une sorte de viaduc a été construit entre les deux, courant sur de larges arches hautes de 6 mètres, où l'on peut circuler sous la protection de deux murs, d'un toit de tuiles, et de l'édit impérial. Ce couloir aérien est large de 4 mètres, et les négociants s'y font transporter d'un bout à l'autre, par des pousse-pousses patentés, pour une demi pièce d'argent. Des gardes y circulent également, ainsi que des membres des commandos d'intervention. Une porte et un escalier, place du Marché (5A), constituent le seul accès à la voie marchande situé en ville. Il est rarement employé pour quitter la voie, mais des nobles soudain pris de panique s'y ruent parfois pour y entrer...

6 – Le palais du gouverneur. Que ne ferait-on pas pour assister à l'une des grandes cérémonies protocolaires du palais, et voir de ses yeux la salle du Dôme... 80 mètres de diamètre, soutenue par soixante colonnes de lapis-lazuli, elle baigne dans un chatoiement de couleurs tombant des vitraux et dansant sur les arabesques d'or de la toiture ou sur les cristaux des trente lustres de cent bougies chacun... Hélas, de faste, la plupart des visiteurs ne connaissent que celui du hall d'entrée, ou encore celui du plafond de la salle du Conseil, qu'on aperçoit de la place du Verbleau, lorsque le gouverneur fait un discours depuis le balcon du Conseil. Le reste n'est que bureaux froids et écrasants, escaliers venteux et couloirs aveugles.
La caserne provinciale (6A), juste derrière le palais, est le lieu de résidence d'une partie des forces armées placées sous les ordres du gouverneur. En fait, les plus grosses troupes sont plutôt stationnées vers la frontière du Salthar, et les soldats résidant à Olméria ont plus un rôle de garantie de l'ordre public.

7 – Le palais de l'empereur. Dominant la ville de ses hauts remparts, merveille d'architecture, féerie d'arches, de dômes, de tours, il est indescriptible. Son parc, avec des jardins en étage, et son plan d'eau sont dit-on magnifiques...
On ne visite pas... Pour y entrer, il faut être haut placé dans le domaine des finances, dans l'armée impériale, dans la noblesse, ou bien être un grand ennemi de l'empire, ce qui permet au moins d'en connaître les geôles fétides très réputées. On peut également (ce qui est plus accessible, mais aussi plus contraignant) être l'un des mille agents administratifs assermentés qui brassent chaque jour des centaines de documents nobiliaires, architecturaux, titres de propriété, etc. La rumeur veut que plus de cent souterrains permettent à l'empereur d'accéder hors de la ville, ou dans des maisons truffées de passages dérobés pour y espionner ses proches. Simples rumeurs (c'est bien évidemment faux)...

8 – Le caravansérail. Entrepôts d'un côté, écuries de l'autre au rez-de-chaussée ; administration et restauration faisant face aux dizaines de chambres d'hôtes à l'étage, le caravansérail voit passer sous ses arches le plus gros trafic de marchandises de l'empire. Comme le port, il est coupé en deux, une partie étant sous le coup de l'édit anti-accident. Là aussi, l'application de la loi est garantie par des commandos d'intervention. Chacune de ses deux cours est virtuellement séparée en deux, d'un côté les marchandises qui arrivent, de l'autre celles qui repartent. Les grossistes d'Olméria viennent le soir, négocier leur achat en dégustant une infusion ou une liqueur. A minuit, les jeux sont faits, et des centaines de portefaix transportent alors les



Plan d'Olméria

Le lendemain, l'empereur passait un édit disant que tout assassinat perpétré dans des zones désignées du port et du caravansérail, ou sur la voie marchande qui relie les deux, entraînerait des sanctions et représailles lourdes contre toutes les guildes d'accidenteurs, sans distinction. Depuis cette époque, lesdites guildes entretiennent, sur le port-sauf et le libre caravansérail, des commandos d'intervention dont la mission est de repérer tout assassin potentiel, et de le mettre hors de combat sans le tuer, juste au moment où il va commettre son forfait. Ces lieux sont devenus les plus sûrs de toute la Burgonnie, la seule chance de survie, parfois, pour qui est traqué par un accidenteur…

Où manger, où boire à Olméria

— Le *Donjon* est une vaste tour ronde aux murs épais. Au centre, à ciel ouvert, ronflent les feux de cuisine. Les convives dînent dans des niches abritées dans l'épaisseur du mur. Entre les deux circulent les serveurs et serveuses, et des apprentis terrorisés qui deviendront cuistot, serveur, chauffeur, magasinier, portefaix, balayeur ; la plupart des employés vivent là de l'enfance à la mort.

— La soupe populaire de l'Ordre de la Dame d'Opale (22) est un recours pour les plus défavorisés.

— La *Cantine éclairée* est le plus fréquenté des restaurants étudiants du quartier des écoles. Le soir, les élèves éméchés font paraît-il le spectacle eux-mêmes.

— Les *Salons du dieu Difas*, dans le quartier du palais du gouverneur, sont réputés pour l'excellence de leur cuisine et leur ambiance feutrée due à d'épaisses tentures. N'y dîne pas qui veut…

Les tavernes les plus recommandables pour des aventuriers sont situées place du Grand Marché, la plus réputée étant *l'Affûtoir*, une grande salle de plus de cent tables disposées autour du grand tonneau central. On y rencontre des commerçants, des voyageurs. Des voyageurs, évidemment, on en trouve encore plus à l'auberge du caravansérail, mais les prix y sont très élevés.

achats vers le grand marché central ou vers les boutiques de la ville.

9 – Les forts. En dehors de l'enceinte fortifiée qui court tout autour de la ville, Olméria possède trois places fortes spécifiques :

9A – Le fort du Port. Quartier des marins de la flotte impériale et de centaines de soldats, le fort est équipé de plusieurs catapultes et balistes capables d'envoyer avec précision des projectiles enflammés sur quiconque voudrait forcer l'entrée du port. Il commande aussi le système mécanique qui chaque soir tend les chaînes qui en interdisent l'entrée.

9B – Le fort de l'Ile noire. En cas d'attaque venant de la mer, ce fort constitue un second point d'où harceler les assaillants avec des catapultages de projectiles enflammés. Le fort peut être atteint à pied sec à marée basse par une chaussée pavée.

9C – Le fort du Guet. Le pont de la Tourvaline est un point stratégique, que le fort du Guet domine depuis son vertigineux promontoire, le pic Tourvalin. Il peut bloquer à lui seul une armée arrivant de l'ouest, car elle ne peut franchir ni la rivière Sanas ni la crête du pic Tourvalin.

10 – Le quartier des écoles est un des plus intéressants de la ville, mêlant l'impression de sagesse des édifices et les habitudes non conformistes des professeurs faisant parfois leurs cours en pleine rue. L'université d'Ogdapol (10A) attire tous les aspirants intellectuels de l'empire ; depuis des siècles, la bibliothèque de la Sagesse antique (10B) engrange les ouvrages les plus rares ; le musée d'Isolid, réputé pour ses peintures sur soie (10C), possède aussi d'autres trésors de l'art humain et même inhumain ; l'académie des Beaux Arts et de l'Architecture (10D) est le pendant illuminé de la très sage académie des Principes (10E) qui repousse les limites des mathématiques, de la philosophie, de la physique.

11 – Le quartier des artisans retentit vingt heures par jour du rythme des outils des divers ateliers de meubles, de vêtements, d'armes.

12 – Le quartier chic urbain, où les propriétés sont constituées d'une belle demeure, d'un petit castel, d'un manoir, entourés éventuellement de dépendances, et d'un parc de taille restreinte, car la place est limitée à l'intérieur des fortifications.

13 – Le quartier chic suburbain. Les castels sont semblables à ceux des quartiers urbains, mais les parcs, qui englobent des bois, des prés, des étangs, sont bien plus vastes. Parfois dévastés lorsqu'une armée passe par là, mais cela est devenu rare.

14 – Le quartier bourgeois. Proches des nobles, du gouverneur, certes un peu près des artisans, les habitants aisés d'Olméria apprécient d'être loin des quartiers plébéiens du port…

15 – Le quartier chic urbain (voir 12) de la colline de Montmaldi.

16 – Bonplaisir, un quartier chic urbain. Cette partie agréable de la ville est censée abriter les « jouets » de l'empereur. Tout d'abord la caserne impériale (16A), où les troupes n'attendent qu'un ordre du souverain pour exhiber leur science du combat, puis les aires de jeu : champs de courses (16B) canines, chevalines ; stade, salle de lutte, et les résidences délirantes de luxe des hauts dignitaires qui ont l'insigne honneur de ne pas être obligés de résider au palais de l'empereur.

17 – Le quartier des artisanats « sales », séparé du palais par des terrains vagues, et du reste de la ville par les fortifications. Tanneries, fabriques de papier et autres activités malodorantes ajoutent leur note au parfum des marais proches, utilisant l'eau de l'Estouffe qui leur parvient par un réseau de canaux.

18 – Le s ruines du port antique, souvenir de l'Olméria d'il y a mille ans… C'est un lieu de promenade hivernale, quand le gel neutralise l'odeur des marais et que les nappes de brume dissimulent la proximité du cimetière.

19 – Le cimetière commun aux bourgeois et au petit peuple (les nobles sont enterrés dans leurs propriétés).

20 et 23 – Les quartiers des pêcheurs, assez miséreux. Ils sortent chaque jour en mer et revendent le produit de leur pêche sur le port ou au marché.

21 – Le Nénuphar, quartier chaud de la zone portuaire. C'est là que résident les marins en quête d'engagement, les Olmériens les plus pauvres. Il n'est pas rare qu'une masure de bas quartier s'écroule sur ses occupants…

22 – Le quartier du Marché de l'empereur, bien que peu engageant pour l'étranger, est en fait agréable à vivre : bonnes tavernes, petits marchés couverts aux tarifs bas, loyers raisonnables… Il n'y a pas de quartier des temples à proprement parler, les édifices dédiés aux divers cultes pratiqués en Olméria sont disséminés dans la ville. Certains de ces cultes, bien qu'ils soient assez pratiqués, n'ont pas de temple du tout, les adeptes ayant chez eux une alcôve ou une petite chapelle personnelle. Le domicile d'un prêtre tient alors lieu de temple.

Il est moins prudent de fréquenter les tavernes du Marché de l'empereur surtout le soir, sauf peut-être la *Tête dans le cul*, la taverne des époux Barramine : lui ancien lutteur, elle ancienne cracheuse de feu ; leur fille aînée serait capitaine pirate. Bref, les bagarres sont rares à la *Tête*. Par contre, il faut absolument éviter le *Renard caustique*, rendez-vous d'aigrefins de toutes sortes ; l'arrivée d'un étranger donne toujours lieu à un concours d'arnaque, de vol à la tire et autres provocations. Enfin, entrer dans un bar du Nénuphar sans y être invité par un marin ou un habitué équivaut à cracher à la figure de tous les buveurs présents. Il vaut mieux le savoir...

Quelques palais de famille

— Les Viojelles d'Orméphalie (12A). Les gouverneurs changent, les Viojelles restent. Cette famille a toujours au moins cinq ou six de ses membres à des postes influents du Palais. Les Olmériens ont surnommé la large route peu fréquentée qui les relie à la place du Verbleau la « voie Viojelles ».

— Les Chalbas (12B) ont traditionnellement le rôle d'animateurs de la vie nocturne. Ils sont à l'origine des plus belles fêtes, qui se terminent en parties de cache-cache éméchées le long des pentes boisées de la colline de l'Absial.

— Les Vertbois-Yewooleen (12C) sont au ban de la noblesse olmérienne... La famille Vertbois, ruinée suite à de fâcheux accidents, a redoré son blason et sa bourse par une alliance avec de riches nobles d'Althusia. Cette alliance « étrangère » passait déjà mal, mais les Vertbois-Yewooleen se sont distingués de surcroît en rachetant les terrains situés hors ville, au pied du castel, obtenant de percer une porte dans les fortifications pour leur usage privé...

Trois villages burgons

Mezzavice

Mezzavice est un petit village du Verbleau, situé dans le bois d'Epéïr près de la frontière avec le Salthar. Il symbolise parfaitement les tensions qui agitent la société burgonne. Si vos aventuriers le visitent un jour, il y a de grandes chances pour qu'ils se trouvent pris dans un imbroglio dont il leur sera difficile de sortir.

Mezzavice est une agglomération composée d'une cinquantaine de chaumières édifiées au pied d'une petite colline surmontée par un vieux château fort où a toujours vécu la famille des Strobal. Ces nobles, réputés pour leur avarice et leur avidité, ont consacré des années à éliminer tous leurs parents lointains, avant de s'entre-tuer joyeusement (il y a deux ans) au cours d'une soirée mémorable que les villageois désignent, non sans quelque ironie, de « Soir de la Grande Etrippade ». Depuis, les choses ne se sont pas arrangées...

— **Château des Strobal**. Comme il n'existait plus d'héritier connu des Strobal, Valmérina, une des servantes du dernier comte, a pris possession des lieux avec sa famille (spécialisée dans l'élevage des porcs sauvages, d'où l'odeur répugnante que peuvent sentir les voyageurs quand ils approchent de Mezzavice). Pour faire valoir ses droits, Valmérina a prétendu qu'elle avait été engrossée par le comte. Elle a en effet donné naissance à un petit garçon... onze mois après le décès du prétendu « père ». Cette grossesse prolongée suscite bien des commérages dans la région. Le château n'est plus aujourd'hui qu'une ruine où circulent librement des dizaines de porcs répugnants et agressifs. Les gardes, incommodés par ce voisinage dégradant, sont partis proposer leurs services ailleurs... d'autant que personne n'a pu retrouver le trésor des Strobal, et donc payer leur solde.

— **Fossé défensif**. Les pillards n'étant pas rares dans la région, un fossé rempli de pieux empoisonnés avait été aménagé autour du village. Depuis la mort des seigneurs, cet ouvrage défensif n'a plus été entretenu. Heureusement, les bandits de la forêt se sont faits discrets ces derniers mois...

— **L'estaminet du Chat Huant**. Une grande bâtisse à colombages qui est la seule auberge digne de ce nom à trois lieux à la ronde. Elle est tenue par un certain Gorniol le Balafré qui l'a acquise en tuant en combat singulier son ancien propriétaire. Gorniol est le chef d'une bande de pillards dont le Chat Huant est devenu le quartier général. Effrayés par l'aspect de ses habitués, les villageois ne fréquentent plus l'établissement. Ils ont bien remarqué que les « clients étrangers » ne ressortaient jamais de l'auberge, mais à qui pourraient-ils se plaindre ?

— **L'ancienne maison de la famille de Valmérina**. Cette vieille porcherie est « squattée » par Olaz de Strobal-Gonflu, un petit bonhomme replet qui prétend être l'arrière-petit cousin au 13e degré de Moluz, défunt comte de Strobal. Olaz enrage de ne pouvoir s'installer au château qui lui revient de droit, aussi a-t-il envoyé des messages à la capitale afin d'obtenir l'intervention des autorités. En attendant, il est prêt à offrir n'importe quelle récompense à quiconque le débarrasserait de ces « infâmes porchers qui souillent le domaine familial ». Les villageois sont convaincus qu'il est bien l'héritier de leurs anciens seigneurs, mais comme les Strobal ont la réputation de ne jamais honorer leurs dettes, ils n'ont pas trop envie de l'aider...

— **Maison de Mouscad l'Enchanteur**. Ce vieillard un peu fou se prétend magicien, alors qu'il n'est que prestidigitateur ; c'est pourquoi il n'a jamais eu de problèmes avec la justice impériale. Il gagne sa vie en travaillant parfois comme accidenteur amateur. Il semblerait à ce propos que sa maladresse naturelle soit pour quelque chose dans le succès du Soir de la Grande Etrippade. Mouscad a en effet un véritable don pour provoquer des catastrophes.

— **Le temple de Boscor**, le dieu des Bois. Cette chapelle insalubre est tenue par un ancien mercenaire qui s'est fait moine afin d'expier ses pêchés. D'une piété confinant au fanatisme, ce grand gaillard couturé de cicatrices voit dans les problèmes actuels du village une manifestation de la colère de Boscor. Il lui arrive de tendre des pièges dans la forêt afin de se procurer quelques victimes à sacrifier afin d'apaiser le courroux divin. C'est un excellent combattant.

Esterlid

Esterlid est un petit bourg situé quelque part au sud de la Sordolia. A vous de décider de sa situation exacte. C'est à la fois une halte marchande importante, une place forte et un endroit presque calme, où les PJ pourront goûter, de loin en loin, un repos bien mérité.

Les deux mille habitants d'Esterlid sont regroupés derrière d'énormes murailles grises, parfaitement entretenues. Elles ont été construites à l'époque où le village ne comptait que sept cents âmes... et depuis il est défendu de construire à l'extérieur de l'enceinte, sous peine de mort. La plupart des maisons ont donc plusieurs étages, souvent rajoutés après la construction du rez-de-chaussée. Dans certaines ruelles, il est déconseillé de s'appuyer contre les murs : on risque de recevoir la maison sur la tête.

1) Le Château. Séparé du reste de la ville par la Sterr, il est visiblement très bien défendu. Le comte Hanz est très admiré. Il a supprimé une bonne douzaine d'ascendants encombrants pour récupérer le titre. Et pour le garder, il a fait assassiner tous ses frères, sœurs, neveux, cousins et oncles. Ce que les villageois se gardent bien de dire aux étrangers, c'est qu'il est devenu complètement fou au fil des ans. Il vit retranché dans son donjon, entouré de gardes fidèles. Il entretient tout un réseau d'espions qui l'informent

La Grande Forêt
Lice 3
Route
1
2
4
5

des allées et venues des étrangers. Les marchands sont tolérés. En revanche, un groupe d'aventuriers armés risque de l'inquiéter. Dans ce cas, Hanz les invitera à dîner. Il a l'air d'un vieux monsieur tout à fait charmant, dont le hobby semble être la généalogie. Il soumettra les PJ à un interrogatoire « mondain » sur leurs ancêtres. Si par malheur ils laissent échapper quelque chose qui lui permette de supposer qu'ils sont parents, même au n^ième^ degré, ils ne ressortiront jamais du donjon…

2) Maître Trabor. Ce grand vieillard maigre et hargneux habite dans une des rares maisons non surélevées de la ville. C'est sans doute le meilleur accidenteur de la région. On vient le voir de loin, et il n'hésite pas à faire attendre ses clients plusieurs semaines durant (l'aubergiste du *Cochon à deux têtes* fait des affaires en or grâce à lui. Il se trouve d'ailleurs que c'est un de ses neveux). Conséquence logique de ce succès : il est débordé. Dans la mesure où il ne tolère pas de concurrents dans « sa » ville et où il y a plusieurs mois d'attente avant qu'il n'exécute les contrats qu'il passe en ce moment, Esterlid est une cité relativement calme… Trabor envisage de prendre un apprenti.

3) La lice. Le dernier tournoi a été donné par le prédécesseur d'Hanz, le lendemain de son avènement (qui s'est trouvé être également l'avant-veille de ses funérailles). Depuis, ce superbe champ clos tombe en ruine. Les tribunes pourrissent doucement, les bannière de soie ternissent… Les gens d'Esterlid ont toutes sortes d'histoires de fantômes terrifiantes à raconter. Celle du chevalier sans tête, notamment, rencontre toujours un gros succès. Une chose est sûre : un observateur patient verra de drôles de lumières et entendra des bruits bizarres, s'il passe la nuit dans les ruines.

4) La halle. Un grand marché s'y tient quatre fois par mois. Il amène en ville une population de trappeurs bagarreurs et peu commodes.

5) Le gibet. La place des Exécutions est un des endroits les plus courus de la ville. Gilles, le bourreau, est un notable respecté. Il songe d'ailleurs à se présenter au poste de bourgmestre. En attendant, il continue bien sagement à pendre, décapiter, rouer, fouetter et mutiler les délinquants que lui adresse la garde de la ville. Il n'aime pas particulièrement son travail mais le fait bien.

Sernassi

Situé quelque part sur les côtes d'Artaille, ce petit village de pêcheurs est « adorablement typique », pour reprendre l'expression d'un des rares voyageurs qui y ait mis les pieds. Il se trouve au milieu d'une grande pinède. De la place centrale, un sentier descend vers la plage… Il y a une centaine d'habitants, qui vivent plus ou moins en autarcie. Les adultes pêchent et les enfants vont dans les collines faire paître les chèvres. L'arrivée d'un étranger est toujours un événement, dont on parlera pendant six mois. Les gens sont gentils, hospitaliers et assez ouverts. A part la religion, il n'y a qu'un sujet dangereux : les femmes. Les hommes du coin sont férocement protecteurs envers les filles, sœurs ou épouses. Quiconque se permettrait des « privautés » risquerait fort de se retrouver avec un couteau entre les omoplates.

— La plage. A part un petit autel dédié à Xoquat, un dieu de la Mer, il n'y a rien d'autre que des petits bateaux de pêche gaiement bariolés et des vieux pêcheurs qui ravaudent des filets. Xoquat est une divinité d'intérêt local – il règne sur la baie et pas grand-chose de plus. Mais comme chacun sait, plus un dieu est petit, plus il est susceptible. Tout le monde prend donc grand soin de l'apaiser avant de prendre la mer. Moyennant quoi, le temps reste beau et la pêche abondante. De temps en temps, Xoquat se vexe et boude pendant quelques semaines. S'il s'avère impossible à calmer, les pêcheurs ont recours aux « grands moyens » : un sacrifice humain. Généralement, l'un d'eux se porte volontaire pour la noyade rituelle. Mais il est déjà arrivé que la victime soit un enfant ou un « passant innocent ». Les fidèles des autres dieux de la Mer sont particulièrement appréciés.

— Le puits. La seule source d'eau potable du village. Toujours environné d'un essaim de femmes et d'enfants venus y puiser, c'est l'endroit rêvé pour un étranger désireux de lier connaissance ou d'écouter les derniers potins.

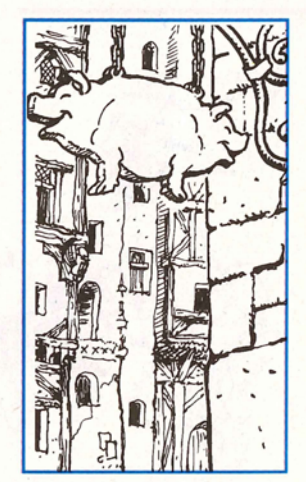
— L'enclos. De jour, il est vide. De nuit, il renferme plusieurs centaines de chèvres puantes et galeuses.

— Maison du « chevalier » (1). Messire Fornari est un gros homme dans la force de l'âge. Hâbleur, bon vivant et légèrement mégalomane, c'est dans l'ensemble un brave type. C'est le seul homme du village qui ne soit pas pêcheur, et c'est aussi un des rares qui aillent régulièrement au bourg voisin. Il tient le seul magasin à deux lieues à la ronde. C'est une combinaison d'épicerie-mercerie-quincaillerie. Il pratique des prix relativement élevés. Il y a quelques années, il s'est autoproclamé chevalier. Cela dit, il se gardera bien d'utiliser son titre en présence des PJ.

Dans le village, on est persuadé qu'il possède une fortune colossale (ce qui, à l'échelle des pêcheurs, n'est pas faux). Et il a une fille à marier. Mieux, elle est jeune et belle ! Fornari est assiégé de soupirants indésirables. Il a décidé qu'elle épouserait un marchand de la ville voisine. A sa prochaine visite là-bas, il commencera à lui chercher un mari. L'ennui est qu'elle n'est pas d'accord. Elle est fermement résolue à épouser Gascio, un pêcheur pauvre mais séduisant. Elle pourrait fort bien demander de l'aide aux PJ… ou se jeter à la tête de l'un d'eux, juste histoire de rendre Gascio jaloux (un jeu dangereux !)… ou s'éprendre réellement du plus beau, grand, fort, etc., du groupe. Les complications qui peuvent en résulter s'étendent à l'infini. Ce qu'ignore la demoiselle Fornari, c'est que Gascio embarque parfois avec les pirates de la Passe (voir page suivante) qui sévissent depuis quelque temps, avec un culot croissant.

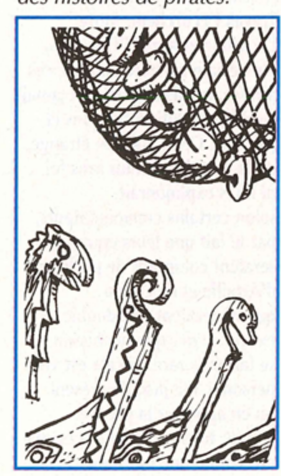


Sur Mezzavice, règne… une porcherie. Si on trouve un jour le trésor des Strobal, voilà de l'argent qui aura une odeur.



Entre accidents, exécutions et bagarres, Esterlid raisonne des rumeurs de fantômes.

A Sernassi, dans l'atmosphère vibrante de l'après-midi, se chuchotent des histoires de pirates.



Séparée de la côte d'Artaille par une large passe aux courants capricieux, la Lauria est un territoire farouchement indépendant. Ses habitants ont développé au fil des siècles une culture originale, tournée vers l'artisanat, l'élevage et la méditation.

L'île de la Lauria

Géographie

De hautes montagnes occupent les deux tiers de cette île aride. La plus haute est un volcan : le mont Ténéphas. Exception faite des tempêtes qui s'abattent régulièrement sur sa côte orientale, les pluies sont rares, du fait de courants marins chauds et de vents venus du sud qui soufflent toute l'année. La Lauria est couverte de grands pâturages à l'herbe jaunie et de forêts de résineux rabougris. Les villes se sont développées dans sa partie occidentale, plus propice à l'élevage et à l'agriculture.

Histoire

La Lauria a toujours eu la réputation d'être une « terre sacrée », sans que personne sache vraiment pourquoi. Depuis des millénaires, les sages et les saints de tout Paorn viennent en pèlerinage dans ses innombrables temples, monastères et autres lieux de recueillement, dont certains sont très anciens. Ce n'est pourtant qu'en 536 de l'ère myrénéenne, il y a plus de quatre siècles, qu'une colonie permanente s'est établie à Loelio, sur la côte nord. Il s'agissait à l'origine d'un simple hameau fondé par des marins naufragés venus des mythiques contrées magiques de l'Orient. Il a toutefois suffi de quelques décennies pour que ce village devienne un bourg et que d'autres agglomérations se créent dans la partie occidentale de l'île.

Ressources

Le sous-sol de leur pays étant très pauvre en métaux et en minéraux précieux, les Lauriens sont éleveurs, artisans, agriculteurs. L'île entretient des relations commerciales avec la Burgonnie et l'Althusia afin notamment de se procurer le fer et l'acier dont elle a besoin.

Régime politique

Les étrangers visitant la Lauria ont souvent l'impression que c'est le pays de la totale liberté, car la démocratie semble s'y développer naturellement. Cela est dû à des institutions politiques originales... Les Lauriens sont fermement convaincus que la jeunesse est une période de la vie où l'homme a le plus de chances de réaliser ses idéaux. L'île est donc gouvernée par un Septar, une petite assemblée composée de sept jeunes gens (dont aucun n'a plus de trente ans) élus par les cités les plus importantes. Mais les Lauriens savent également que l'expérience a son importance, c'est pourquoi, avant de pouvoir être appliquées, toutes les décisions prises par le Septar doivent être discutées par un Grand Conseil des Aînés auquel appartiennent de plein droit tous les habitants de plus de soixante ans.
L'île ne possède pas de véritable armée permanente, mais tous ses habitants adultes (femmes comprises) doivent passer un trimestre tous les trois ans au sein des Protecteurs, des troupes chargées d'assurer aussi bien le maintien de l'ordre que la défense du pays.

Culture

Un proverbe dit : « En Lauria, si l'on n'est ni artisan, ni berger, on ne peut être que prêtre ! » Bien que légèrement exagérée, cette affirmation n'est pas tout à fait fausse...
Sans le commerce avec l'étranger, l'île n'aurait jamais prospéré. Or, sans l'artisanat, aucun commerce n'aurait été possible. C'est pourquoi les Lauriens ont développé un talent exceptionnel pour le travail des peaux, le tissage et l'ébénisterie. Les meubles de Draki et les toiles de Mikalas comptent parmi les articles de luxe les plus prisés par les nobles de Paorn.
Garder les immenses troupeaux de chèvres et de moutons qui paissent sur les flancs des montagnes n'est pas considéré comme une tâche « inférieure ». En effet, certains intellectuels et penseurs surmenés n'hésitent pas à quitter leurs occupations habituelles pour se faire pâtres et passer plusieurs années à jouer de la flûte (instrument national laurien), tout en méditant sur la vanité du monde. Une fois l'esprit en paix ils retournent à leurs vies familiales et professionnelles sans que personne y trouve à redire.
En Lauria, le terme « prêtre » désigne non seulement les hommes qui ont voué leur existence à un dieu (ou à des dieux), mais aussi ceux qui s'intéressent aux « sciences de l'esprit » que l'on considère ici comme étant d'essence divine. Cette catégorie englobe donc les religieux, les philosophes, les mathématiciens et les astrologues qui vivent en petites communautés autonomes dans les montagnes.

Les non-Humains

A part une tribu naine qui travaille dans une carrière de marbre sur la côte orientale, la Lauria est peuplée exclusivement d'Humains. Il semblerait que les non-Humains n'aient jamais été tenté de s'y établir.

Lieux importants

- **Parna**. La capitale de la Lauria est une magnifique cité composée de milliers de petites maisons blanches que surplombe la formidable Tour d'Opale où siègent le Septar et le Grand Conseil des Aînés. A signaler également un fantastique musée archéologique : le Demetrion. Nilodem, le conservateur, est persuadé que certaines reliques du musée proviennent d'un continent aujourd'hui englouti. Il est le seul à le penser, et ses confrères le raillent à ce sujet.
- **Mikalas**. C'est certainement le plus grand port marchand de Paorn. C'est là qu'accostent quotidiennement les lourds vaisseaux venus d'Althusia et de Burgonnie. Ville tentaculaire aux innombrables entrepôts gorgés de richesses, Mikalas est également réputée pour la qualité des étoffes qui sont tissées dans ses immenses ateliers.
- **Draki**. Cette petite ville côtière produit une liqueur de figue très alcoolisée, la jarga, que les connaisseurs considèrent comme le « breuvage des dieux ». Distillée selon des méthodes secrètes qui lui confèrent une saveur inimitable, la jarga est vendue à prix d'or... et c'est sans doute pourquoi Draki est une des rares cités lauriennes à être fortifiée. On prétend que ce nectar est une véritable drogue et qu'il suffit d'y goûter une fois pour ne plus pouvoir s'en passer.
- **L'observatoire du mont Tarmis**. Haut lieu de l'astrologie et de l'astronomie, cet observatoire est installé au sommet d'un volcan éteint du sud de l'île. On dit que l'air y est tellement pur que l'on y voit deux fois plus d'étoiles que n'importe où ailleurs. Le monastère édifié sur les flancs du mont Tarmis a en outre la réputation de posséder une des plus riches bibliothèques de tout Paorn.
- **Les ruines**. Les montagnes lauriennes sont parsemées de ruines de toutes sortes : antiques monastères, tombeaux datant d'empires disparus, temples dédiés à des dieux inconnus, etc. Il court dans Paorn un grand nombre de légendes parlant des richesses fabuleuses qu'abriteraient ces anciens édifices et il n'est pas rare de voir des groupes d'aventuriers venir dans cette région. Les Lauriens considèrent toutefois que les ruines sont sacrées et ils en interdisent formellement l'accès. Les geôles de Parna regorgent d'ailleurs de « contrevenants », qui ont largement contribué à la splendeur du Demetrion. Les derniers monuments à ne pas avoir été pillés sont soit hantés, soit protégés par des dispositifs particulièrement ingénieux... quand fantômes et pièges ne s'allient pas pour décourager les tentatives de vol.

Les pirates de la Passe

La passe de Lauria est infestée de pirates qui n'hésitent pas à attaquer les flottes marchandes qui sillonnent ses eaux agitées de puissants tourbillons. Malgré tous ses efforts, la Burgonnie n'a jamais réussi à venir à bout de ces fiers gaillards qui font régner la terreur dans cette région. Parmi les plus tristement célèbres, citons : Trevak l'Ecorcheur, Morg l'Ecarlate et Kardr l'Orc Gris. Un certain mystère entoure ces pirates, car ils n'attaquent jamais les villages côtiers burgons et lauriens. Cette attitude étrange, de la part d'individus sans foi ni loi, s'expliquerait, selon certains commentateurs, par le fait que leurs équipages seraient composés de pêcheurs d'Artaille et de Lauria qui mèneraient une double existence dès que le poisson se fait trop rare. Si cela est vrai, personne n'a jusqu'à présent pu en apporter la preuve. En fait, tous ceux qui ont essayé ont connu une mort atroce...

Les Échos de Paorn



Des informations rapportées pas nos espions, retrouvées et glanées par nos scribes ; de quoi mieux comprendre la mentalité burgonne et alimenter vos aventures.

Un deuil dans la famille

Sire,

J'espère que Votre Seigneurie se porte au mieux et que ses gentils enfants ne sont pas encore d'humeur à se croire de véritables prétendants. Conformément au serment prononcé devant l'amulette de Beatrix Ostria, voici un petit compte rendu des derniers développements de ma mission...

Il m'incombe tout d'abord le triste privilège de vous annoncer le décès subit et inexplicable de votre bien aimé neveu Eoram d'Orvila. Votre cher parent semble avoir succombé à une vive poussée de fièvre d'origine inconnue. Ses sages médecins ont bien tenté de déterminer la nature du mal, mais ils ont abandonné leurs recherches après que l'un d'entre eux ait été victime de la même affection, qui doit de toute évidence être très contagieuse. Sachez que j'ai usé au mieux de l'or que vous m'avez confié afin de tout faire pour sauver Eoram... sans succès, malheureusement. Atrila d'Orvila, sa veuve, tient à vous faire savoir qu'elle ne compte pas poursuivre les revendications de son défunt époux concernant la baronnie de Tremelos. En effet, le deuil paraît lui avoir fait prendre conscience que ce fief fait, de bon droit, partie de vos terres. Espérons maintenant qu'elle ne reviendra pas sur sa décision. En attendant, j'ai, de votre part, fait fleurir le caveau familial...

Extrait d'une lettre envoyée par Constant Yphraïm, chevalier d'Orgal, homme de confiance du duc de Taramis.

Disparitions en chaîne

Altesse,

Toutes mes félicitations pour la sidérante clairvoyance qui vous a incité à m'envoyer à la tête d'un détachement dans la région de Sombalium. Apparemment, l'affaire qui nous intéresse ne concerne pas 62 disparitions inexplicables, mais 138 (eh oui, le chiffre a encore augmenté !). Selon les premiers éléments de mon enquête, il ressort que toutes les victimes signalées à ce jour sont de jeunes pèlerins vigoureux, qui se sont littéralement évaporés alors qu'ils passaient aux abords des ruines du monastère. Les hypothèses qui s'offrent à moi sont, par ordre de probabilité décroissante :

— Des mineurs renégats des monts Tarsial, plus à l'est, qui auraient besoin de main d'œuvre pour exploiter un filon clandestin.

— Un moine fou adepte des sciences interdites (et particulièrement des plus noires d'entre elles) qui se livrerait en secret à d'effroyables rites sacrificiels.

— Un monstre/démon/revenant inconnu qui hanterait les ruines et qui aurait décidé, pour une raison inconnue, de faire parler de lui.

— Une guilde d'esclavagistes salthArites prêts à tout pour se procurer de la « marchandise » à bon compte.

— Une bande d'orcs décidés à se venger des habitants du coin.

Je suis malheureusement contraint de reconnaître que, pour l'heure, mon enquête piétine. Ne pensez-vous pas qu'il serait sage de proposer une prime à quiconque mettrait fin à ces disparitions ? J'attends vos instructions éclairées, ô vénérée Altesse.

Parchemin adressé au prince Morten d'Ovélie, gouverneur du Verbleau, par Lothar Sarag, lieutenant des carmins.

Mort au service de l'Artaille

— Sacré Morgas, il m'aura toujours bien fait rire, le bougre !

— Euh... je ne vois pas ce qu'il y a de drôle à se faire empaler !

— Mais si, imagine un peu que ce naïf avait osé proposer ses services au gouverneur Sémilis. Ah ah ah ! Faut-il être fou !

— Oui, et alors ?

— Eh bien, ce brâââve Sémilis lui a illico ordonné d'aller enquêter sur les pirates de la Passe. Morgas a donc passé six mois à visiter les villages côtiers d'où partent les navires à destination de la Lauria. Finalement, il est revenu bredouille annoncer au gouverneur qu'il n'avait rien trouvé. Qu'espérait-il ? Un dédommagement ?

— Hum... un pieu de deux mètres c'est un peu cher payé pour un échec, non ?

— Il n'avait qu'à se faire oublier ! Remarque, s'il avait obtenu des informations intéressantes, tu peux parier qu'il aurait été couvert d'or...

Conversation surprise dans une taverne d'Almisie, en Artaille.

texte : Jean Balczesak, Tristan Lhomme et Didier Guiserix
plans : Cyrille Daujean
illustration : Rolland Barthélémy



Dolmiov, conseiller de l'empereur de Burgonnie

Curieux destin que celui de cet universitaire tsovranien. A peine sorti de l'adolescence, il est venu à Olméria étudier les sciences généalogiques à l'université d'Ogdapol. C'est là qu'il fit la connaissance d'un autre étudiant, un jeune noble du nom de Fordor d'Ambrelin, avec lequel il se lia d'amitié. Peu après, en compulsant les archives de la bibliothèque de la Sagesse antique, Dolmiov découvrit par hasard que son ami était bien placé sur la liste des héritiers de l'empereur Giltur XV. Les mauvaises langues racontent que les deux jeunes gens entreprirent d'éliminer eux-mêmes, l'un après l'autre, tous les prétendants à la couronne qui auraient dû avoir priorité sur Fordor. Quoi qu'il en soit, quand Giltur mourut, Fordor – au terme d'un procès retentissant – accéda au trône impérial et choisit Dolmiov comme bras droit. Le tsovranien est un homme extrêmement intelligent et habile, que les gardes du palais ont surnommé « Stylus », du fait qu'il dissimule toutes sortes de dagues et de stylets empoisonnés dans ses manches et ses bottes. Grand et bien bâti, Dolmiov n'est pas un très bon combattant, mais c'est certainement le meilleur expert en politique que possède la Burgonnie.

Aide de jeu



Les tournois de chevalerie ont-ils réellement existé ? (voir réponse n° 22).

Le roman de Tristan (extrait). Bibliothèque Nationale de Paris

Parmi tous les jeux de rôle, la famille la plus représentée est celle du genre médiéval-fantastique. Dans médiéval-fantastique, il y a médiéval, et qui dit médiéval dit référence à une époque historique bien précise : le Moyen Âge. Mais que savons-nous de cette époque ? Trop souvent, il ne s'agit que de clichés, d'idées toute faites. Voici quelques questions pour vous permettre de faire le point. Et si les réponses vous laissent sur votre faim, reportez-vous à la bibliographie.

Questions

Dans les questions suivantes, le terme Moyen Âge recouvre la période qui nous est la plus familière, c'est-à-dire du XI[e] au XIII[e] siècles.

1) Au Moyen Âge, dire que la Terre était ronde pouvait vous envoyer au cachot ou même au bûcher. a) oui ; b) non.
2) Dans les monastères mixtes, une femme pouvait-elle diriger l'ensemble ? a) oui ; b) non.
3) Depuis les Romains, tout le monde a une cheminée dans sa maison. a) vrai ; b) faux.
4) On brûlait beaucoup de sorciers avant 1300. a) vrai ; b) faux.
5) Les cathares et autres hérétiques pouvaient être brûlés par l'Église, dès qu'ils étaient reconnus tels. a) vrai ; b) faux.
6) Jeanne d'Arc a été brûlée sous l'accusation de sorcellerie. a) vrai ; b) faux.
7) Les armures de plaques servaient surtout de protection contre : a) les coups d'épée ; b) les fléaux d'armes ; c) les masses ; d) les flèches ; e) les armes à feu ; f) les carreaux d'arbalètes ?
8) Les femmes n'avaient pas le droit de se battre au Moyen Âge. a) vrai ; b) faux.
9) La chasse était réservée au seul seigneur pendant tout le Moyen Âge. a) vrai ; b) faux.
10) On se lavait beaucoup au Moyen Âge. a) vrai ; b) faux.
11) Avant 1400 les gens voyageaient très peu. a) vrai ; b) faux.
12) Richard Cœur de Lion était un troubadour occitan. a) vrai ; b) faux.
13) Personne ne lisait les écrits des philosophes grecs avant la Renaissance. a) vrai ; b) faux.
14) Le paysan mangeait de la viande. a) vrai ; b) faux.
15) Suite aux grandes invasions, dans un même village, chacun était jugé selon sa loi propre, celle de sa tradition, romaine pour les uns, saxonne pour d'autres… a) vrai ; b) faux.
16) Au Moyen Âge le consentement des parents n'était pas nécessaire pour se marier, de même que la sanction de l'Église. a) vrai ; b) faux.
17) Au XII[e] siècle, l'Angleterre était gouvernée par des continentaux et le roi d'Angleterre est vassal du roi de France. a) vrai ; b) faux.
18) Les blasons n'existent pas en Europe chrétienne avant la première croisade, c'est d'ailleurs une invention des Sarrasins. a) vrai ; b) faux.
19) Le livre, tel que nous le connaissons, est une invention des Grecs, perdue au moment des invasions et redécouverte à la Renaissance. a) vrai ; b) faux.
20) Le plan du château médiéval est toujours le même : un grand couloir avec des chambres à droite et à gauche. a) réaliste ; b) seulement à AD&D.
21) Au Moyen Âge, le paysan était submergé de taxes. a) vrai ; b) faux.
22) Les tournois de chevalerie sont une pure invention. a) vrai ; b) faux.
23) Il existe, au Moyen Âge, des terres ne dépendant d'aucun seigneur et pourtant habitées. a) vrai ; b) faux.
24) L'inquisition commence avec l'Église romaine et signifie surtout la recherche de la vérité. a) vrai ; b) faux.
25) Au Moyen Âge, une reine, ou une comtesse, dépendait entièrement de son époux, en particulier financièrement ; elle n'avait aucune prérogative. a) vrai ; b) faux.
26) On décrit souvent le Moyen Âge comme une période où les brigands étaient nombreux. Est-ce une description ? a) juste ; b) fausse.
27) La guerre était très limitée, en particulier elle était interdite par l'Église pendant de nombreuses périodes de l'année, qui correspondent à nos fêtes religieuses. a) vrai ; b) faux.
28) Le théâtre était interdit par l'Église. a) vrai ; b) faux.
29) Entre 888 et 1320, combien Paris a-t-il subi de sièges ? a) 0 ; b) 1 ou 2 ; c) 3, 4 ou 5 ; d) entre 6 et 10 ; e) entre 11 et 20 ; f) plus de 20.
30) Au Moyen Âge, l'Église ne reconnaissait pas que la femme ait une âme. a) vrai ; b) faux.
31) Quelqu'un qui dit : « C'est un péché que de persécuter les juifs, de les massacrer et même de les bannir. » sera jugé par l'Église comme a) un hérétique ; b) un saint ; c) un fou dangereux ?
32) On ne voit pas de moulin à vent dans les scénarios de jeux de rôle, pouvait-on en trouver au Moyen Âge ? a) oui ; b) non.
33) Le clerc, est, grâce à D&D, considéré comme un prêtre n'ayant pas le droit de porter d'arme tranchante. Pourtant Frère Jean des Entommeures, chez Rabelais, pourfend ses ennemis avec enthousiasme. Deux questions :
33-1) Un moine a-t-il le droit de se battre au Moyen Âge ? a) oui ; b) non.
33-2) Qu'est-ce qu'un clerc au Moyen Âge ? a) un religieux novice ; b) un employé administratif ; c) un lettré ; d) un prêtre ; e) un exorciste.
34) La croisade peut être vue comme (plusieurs réponses possibles) : a) un pillage ; b) un pèlerinage ; c) une grande invasion ; d) l'abandon des terres aux femmes ; e) une nouvelle route pour le commerce ; f) l'unité merveilleuse de tous les chrétiens.

Réponses

Certaines réponses renvoient à la bibliographie. Les références sont fournies sous la forme : [x : p. 86] pour « voir le livre de référence [x] à la page 86 ».

Que savez-vous du vrai Moyen Âge ?

1) b : non. Par exemple, Brunetto Latini l'écrit au XIIIe siècle sans encourir le moindre danger [1 : p. 100].
2) a : oui. Dans de nombreux cas : voir les abbayes de Fontevraud, du Paraclet... [2].
3) b : faux. La cheminée se répand à partir du XIe.
4) b : faux. Premiers cas de bûcher en 1340, dans la région de Toulouse [1 : p.102]. Par contre les hérétiques peuvent être attaqués par la foule, c'est ce qui arrive à Abélard à Soissons [9 : p.111].
5) b : faux. Il fallait d'abord qu'ils abjurent leur (mauvaise) foi, puis y retombent, alors seulement ils étaient reconnus « relaps » et pouvaient être remis à la justice séculière (les laïcs) pour être brûlés.
6) b : faux. Elle était considérée comme hérétique, puis fut brûlée comme relapse, bien qu'on lui ait donné la communion [14].
7) e : les armes à feu. C'est à partir de leur apparition sur le champ de bataille, vers 1400, que les chevaliers sont obligés de se protéger davantage. Avant, la lourdeur de l'armure était un handicap trop important pour qu'ils utilisent une autre protection que la cotte de mailles.
8) b : faux. Nombreuses sont celles que l'on rencontre dans les batailles.
9) b : faux. Cette interdiction intervient à partir de la Renaissance.
10) a : vrai. Le trousseau courant contient toujours le nécessaire de toilette, et des colporteurs proposaient des bains très élaborés.
11) b : faux ! Pèlerinages, commerce, émigration et urbanisation... les routes sont très utilisées.
12) a : vrai. Comme son arrière-grand-père Guillaume IX, il écrit des poèmes (de piètre qualité toutefois), et se réclame plus de son titre de comte de Poitiers que de sa couronne anglaise [8 : p. 227-230] et [13]. Au fait, troubadour veut dire poète, pas saltimbanque !
13) b : faux. Les philosophes les connaissaient très bien (par l'intermédiaire des Arabes) et les citaient couramment [6] et [9].
14) a : vrai. Porc, bœuf, poulet font partie de l'ordinaire.
15) a : vrai. La première question que l'on pose avant un jugement est « Quelle est ta loi ? » [1].
16) a : vrai. Ce n'est qu'à partir du concile de Trente (après 1560) que ces deux contraintes apparaissent. Le sacrement du mariage se met progressivement en place à partir du XIVe siècle.
17) a : vrai. Puisque Henry II Plantagenêt puis ses fils (dont Richard Cœur de Lion) sont également ducs de Normandie, ducs d'Aquitaine, etc., et de ce fait vassaux du roi de France. D'ailleurs, ils ne parlent que français.
18) a : vrai. L'un des premiers blasons chrétiens (celui de Guillaume IX) représentera une femme nue.
19) b : faux. Au contraire, c'est une invention médiévale.
20) b : seulement à AD&D. Pas plus de deux ou trois chambres dans le château médiéval et les invités dorment dans la grand-salle.
21) b : faux. L'usage a transmis un grand nombre de taxes, mais elles se substituaient les unes aux autres. Plus tard (à la Renaissance), les nouveaux propriétaires retrouvent dans les registres toutes ces taxes et les font payer en même temps alors qu'elles étaient de dates différentes [1 : p. 68].
22) b : faux. Guillaume le Maréchal y participe et y gagne beaucoup d'argent [11].
23) a) vrai. Ce sont les alleux. On trouve aussi des sauvetés, colonies de peuplement sous protection ecclésiastique.
24) a : vrai. Même Abélard appelle à s'enquérir et à chercher Dieu. Ce que l'on appelle aujourd'hui l'Inquisition est une forme de tribunal d'Église, luttant contre les hérésies.
25) b : faux. Il suffit de voir ce qu'Aliénor d'Aquitaine a pu faire, à titre personnel et sur ses deniers, comme donations aux abbayes. Au Moyen Âge, la femme peut avoir un métier, tenir une boutique, témoigner en son nom propre au cours d'un procès, gérer son argent et ses biens. Tout cela ne sera plus vrai à la Renaissance, certes, mais si vous voulez jouer médiéval, respectez la femme !
26) b : fausse. Les mercenaires démobilisés rentrant chez eux étant les seules véritables exceptions. Les voyageurs sont nombreux et ne racontent pas d'agressions, même s'ils les craignent beaucoup...
27) a : vrai. C'est l'essentiel de l'activité de l'Église, qui vise à imposer la paix partout en terre chrétienne, et c'est pour la même raison qu'elle lance le grand pèlerinage à Jérusalem. Par contre tout le monde ne respecte pas les trêves de Dieu, *cf.* Richard Cœur de Lion à Châlus [13].
28) b : faux. Vers 933, les premières représentations théâtrales rassemblent des villages entiers, et reconstituent les scènes bibliques.
29) a : 0. La ville de Paris n'est jamais assiégée au cours de cette époque.
30) b : faux. Evidemment, les saintes (nombreuses), les moniales et autres religieuses ne suffisent-elles pas à démontrer le contraire ? Un peu de bon sens, Messieurs !
31) b : un saint. La phrase est de saint Bernard de Clairvaux [7 : p. 193]
32) a : oui. A partir de 1150 près d'Arles, 1180 en Normandie, plus tard en Champagne [5 : p. 449].
33-1) a : oui. Le moine a le droit de se défendre, mais il n'est, le plus souvent, ni armé, ni initié au combat (exception : les ordres combattants, templiers, etc.).
33-2) a, b, c : religieux novice, administratif, lettré, le clerc sait lire. Pour devenir prêtre, il faut savoir lire, et donc avoir été clerc [6] et [9].
34) Bonnes réponses : a) un pillage (il y en eut beaucoup) ; b) un pèlerinage ; c) une grande invasion (du point de vue des autochtones). Mauvaises réponses : d) : les femmes ont participé aux croisades ; e) : le commerce était déjà fructueux avec le Proche-Orient ; f) : c'est la plus fausse des réponses ; jalousies, mépris, vols, égoïsme divisent les chrétiens de l'époque.

BIBLIOGRAPHIE

Cette bibliographie est organisée en trois parties : des études générales (références 1 à 5) ; des points particuliers, avec des compilations de textes d'époque (6 à 8) ; des biographies de l'époque féodale (9 à 14) ; plus une somme incontournable (0).

[0] *La vie au Moyen Âge*, Robert Delort, Points Histoire H62.
[1] *Pour en finir avec le Moyen Âge*, Régine Pernoud, Points Histoire H38.
[2] *La femme au temps des cathédrales*, R. Pernoud, Stock.
[3] *Le chevalier, la femme et le prêtre - Le mariage dans la France féodale*, Georges Duby, Hachette 1981.
[4] *Le temps des cathédrales : l'art et la société, 980-1420*, G. Duby, Gallimard 1977.
[5] *Histoire de la France rurale, tome 1, Des origines à 1340*, G. Duby [sous la direction de...], Points Histoire H166.
[6] *Philosophes médiévaux des XIII et XIVe siècles*, 10/18, Bibliothèque médiévale n° 1760.
[7] *Textes politiques*, Saint Bernard de Clairvaux, 10/18, Bibliothèque médiévale n° 1781.
[8] *Anthologie des troubadours*, 10/18, Bibliothèque médiévale n° 1341.
[9] *Héloïse et Abélard*, R. Pernoud, Livre de Poche n° 5459, 1970.
[10] *Le prince d'Aquitaine - Essai sur Guillaume IX*, Jean-Charles Payen, Honoré Champion Essais 1980.
[11] *Guillaume le Maréchal*, G. Duby, Folio Histoire 111984.
[12] *Aliénor d'Aquitaine*, R. Pernoud, Livre de Poche n° 5731, 1965.
[13] *Richard Cœur de Lion, Histoire et légende*, 10/18, Bibliothèque médiévale n° 2007.
[14] *Jeanne d'Arc*, R. Pernoud, PUF, Que sais-je ? n° 211.

Commentaires

Ces questions sont bien sûr faites pour vous induire en erreur ; en fait, un pourcentage de 50 % de bonnes réponses correspond déjà à un niveau très correct en histoire médiévale. Le but de ce questionnaire était de montrer que nous sommes souvent ignorants des périodes historiques dans lesquelles nous jouons. Mais à qui la faute ? Aux historiens du XIXe, d'une part, qui ont souvent décrit le Moyen Âge en se contentant d'amplifier les défauts de la Renaissance française (et cette dernière est une période de régression dans les domaines de la culture, des libertés, de l'expression artistique et des moyens de subsistance) ; d'autre part au cinéma qui a souvent mis en scène les grandes calamités de l'époque (les épidémies de peste, la guerre de Cent Ans), bien plus spectaculaires.
Maintenant vous avez le choix : soit continuer à jouer comme avant, en sachant que vous ne faites pas du « médiéval » (mais après tout, chacun joue comme il l'entend et crée l'univers qui lui convient), soit étudier l'histoire et la vie au Moyen Âge pour donner du relief et de la cohérence à votre monde. ■

Finn

C'est la dernière fois que parait cette formule du Petit Capharnaüm en une page. De même que la Gazette galactique. En effet, une page régulière c'est bien, mais une page c'est trop peu pour développer une idée d'univers, des règles, etc. Chacune de ces rubriques aura donc droit à deux pages, mais un numéro sur deux, en alternance. C'est Mega III qui inaugurera la nouvelle formule. À dans deux numéros donc.

Pierre-Nicolas Lapointe est un jeune auteur talentueux, à qui on doit notamment les jeux *Sombre Cauchemar* (jeu horrifico-rigolo édité à compte d'auteur), *Enfer & Damnation* (dans *Jeux et Stratégie*) et une participation aux bestioles bizarres d'*Alienoïds*. Il nous a envoyé ce texte, qui peut très bien servir dans n'importe quel jeu d'anticipation où on ne se prend pas trop au sérieux.

Le Guide intergalactique du barbarisme scientifique

AVIS IMPORTANT.
EN MODE SEMI-AUTOMATIQUE, NE PAS CLANCHER LE MÉDIATEUR DE VIBRILLATION DU TRANSDUCTEUR PRINCIPAL AVANT D'EN AVOIR DÉCOUPLÉ L'HÉTÉRO-CONDENSATEUR SECONDAIRE, EN RAISON DU RISQUE DE SURCHAUFFE.

Tout le monde peut facilement imaginer à quoi ressemble un château fort. Cela fait partie de notre patrimoine culturel.

En matière de science-fiction, le décor est beaucoup plus délicat à imaginer. Comment faire pour emballer ses joueurs et leur faire croire qu'ils évoluent vraiment dans un univers futuriste ? Un des moyens les plus simples est d'employer naturellement un jargon scientifique incompréhensible. Cette gymnastique n'est pas à la portée de tous les meneurs de jeu, c'est pourquoi je vous propose le *Guide intergalactique du barbarisme scientifique*, à employer sans modération tout au long de la partie.

Mode d'emploi

Pour former un nouveau barbarisme scientifique, il suffit de piocher aléatoirement un mot dans chaque table, en partant de la table 1 à la table 4. Pour varier les plaisirs, vous trouverez facilement des moyens d'interchanger et de doubler les tables : la suite objet-préfixe-fonction-nature-préfixe-fonction fait des merveilles ! Exemple : Evoquez négligemment l'épisode où vous avez sauvé vos compagnons en réparant le vibromètre hydro-magnétique à effet gyrométrique...

La table 5/ Position est particulièrement intéressante quand il s'agit de désigner une panne à bord d'un vaisseau spatial. A propos de pannes, vous pouvez aussi vous référer à la liste de quelques verbes utiles dans la panique d'un combat spatial.

Malgré tous mes efforts, je suis sûr d'avoir oublié plein de mots que vous aurez la joie de rajouter aux tables.

Pierre-Nicolas Lapointe

	Table 1 Objet	Table 2 Nature (à...)	Table 3 Préfixe	Table 4 Fonction	Table 5 Position
1	Alternateur	Avancement	Aéro	Actif	Arrière
2	Batterie	Combustion	Astro	Athermogile	Avant
3	Booster	Condensation	Bi	Atomique	Central
4	Bouclier	Conditionnement	Bio	Automatique	De secours
5	Cabine	Effet	Carbo	Biogérique	De soutien
6	Cale	Energie	Cryo	Dynamique	Inversé
7	Carburateur	Frottement	Gyro	Électronique	Latéral
8	Champ	Glissement	Hétéro	Énergique	Parallèle
9	Circuits	Impact	Homo	Hétérodyne	Principal
10	Comburant	Médiation	Hydro	Ionique	Relatif
11	Compteur	Mémoire	Hyper	Magnétique	Secondaire
12	Computer	Oscillation	Inter	Manuel	
13	Condensateur	Positionnement	Interféro	Métrique	
14	Coupleur	Pression	Magnéto	Moléculaire	
15	Cyclotron	Propension	Méga	Neuronal	
16	Déflecteur	Pulsion	Méta	Nucléaire	
17	Driver	Rayonnement	Philo	Optique	
18	Essuie-glace	Réaction	Prolo	Positronique	
19	Extincteur	Refroidissement	Rétro	Pulsé	
20	Fusée	Retardement	Roto	Régulé	
21	Générateur	Stabilisation	Servo	Retardé	
22	Injection	Tension	Super	Sinusoïdal	
23	Laser	Turbulence	Thermo	Stabilisé	
24	Levier	Vibration	Turbo	Statique	
25	Liquide		Vibro	Triangulaire	
26	Ordinateur				
27	Oscillateur				
28	Pression				
29	Processus				
30	Pulseur				
31	Radio				
32	Senseurs				
33	Stabilisateur				
34	Transducteur				
35	Ventilo				
36	Vibromètre				
37	Vobulateur				

Verbes de pannes

1 A des ratés
2 A ripé
3 Bourjouffle
4 Délire
5 Dérape
6 Disjoncte
7 Est à plat
8 Est dans le rouge
9 Est K.O.
10 Est mort
11 Est naze
12 Flanche
13 Fuit
14 Grille à fond
15 Ne répond plus
16 S'enflamme
17 Se dévisse
18 Se dilate
19 Se disloque
20 Tourne dans le vide

Et pour quelques suppléments de plus

J'ai reçu plusieurs suppléments Simulacres durant ces deux derniers mois. Ils ont pour noms **Le Baron de Munchausen**, **CyberCommando** et **Justice for All**. Vous trouverez une rapide présentation de ces univers dans les pages de Prévisions météoludiques (Nouvelles du Front).

Merci également à ceux qui m'ont écrit au sujet d'une deuxième édition de Simulacres.

Pierre Rosenthal

ENFIN EN FRANCE

DELIRES PRESENTE

QUEST®

Des centaines de mondes à découvrir
Des milliers de joueurs à rencontrer.

Quest, élu meilleur jeu par correspondance de l'année 1991 par Games Master International, a déjà été adopté par des milliers de joueurs en Grande-Bretagne.

D'un réalisme poussé mais d'une pratique aisée, Quest vous invite à évoluer dans des aventures dont seule votre imagination sera la limite.

Vous aurez à guider jusqu'à quinze personnages pour affronter les périples qui vous attendent. Vous pourrez également entrer en contact avec les autres joueurs que vous croiserez.

Attention, une fois dans le jeu vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.



Comment vous inscrire :

Envoyez le bulletin d'inscription rempli ou les informations suivantes sur papier libre:
-Nom, Prénom et adresse précise, ainsi que votre règlement (chèque, mandat, ccp) à l'ordre de Délires, à Délires-Quest, 58 avenue de Wagram, 75017 Paris.

Nom...
Prénom...
Rue...
Ville.................................Code ....

N'oubliez pas de spécifier la formule choisie :

- ■ Gobelin : 4 tours + livres de règles 92F
- ■ Ogre : 8 tours + 1 tour gratuit 184F
- ■ Dragon :12 tours + 2 tours gratuits 276F

Chaque joueur recevra un livre de règles.

36-15 QUEST
Informations et inscriptions

Gazette galactique

Les départements A (Archétypes) et U (Univers) de la Guilde des Megas : deux services bien utiles à connaître avant de se lancer dans l'aventure *Le pendule de Jra* de l'encart scénario.

Rencontrer des archétypes

Si les personnages n'ont jamais effectué de missions portant sur les archétypes d'un univers, ils vont être invités à rencontrer la Mega Paola Calderon du département Missions A, qui leur en expliquera les mécanismes :

« Les archétypes sont des manifestations de la conscience collective des êtres intelligents ou semi-intelligents. Ils sont donc propres à une région d'une planète, une poignée d'entre eux régnant sur l'intégralité du monde. Ils ont accès, parfois, à des plans proches de leur monde d'origine. Existent-ils réellement ? La question continue d'être discutée. De mon point de vue, l'important est que des Megas, lorsqu'ils sont dans un univers étranger au leur, puissent les voir, interagir avec eux et en obtenir des résultats tangibles. Si des Megas d'un univers autre venaient dans le nôtre, ils pourraient sans doute y rencontrer, selon les régions, des dragons, des licornes, peut-être le fantôme de Staline ou de Mao, des trolls ou des elfes, le croquemitaine, des loas, l'Ankou, Lilith, Dracula, ou le spectre du chômage sous la forme d'un clochard porte-malheur...

Il est impossible de débusquer un archétype ; tout au plus peut-on espérer qu'il vienne de lui-même, intrigué par votre présence, en se plaçant à un endroit propice à sa venue, ou en provocant un peu ceux qui prétendent le représenter. Mais attention, il n'y a pas de règle établie : en mission, j'avais entrevu une sorte de naïade, l'esprit d'une source. Pour la retrouver, j'ai cru bon de fréquenter un cercle druidique de la région, ce qui ne m'a menée à rien. En définitive, c'est un gamin du coin qui m'a permis de la rencontrer. Comme quoi... Leur apparence aussi est variable, mais cela est moins gênant : à moins qu'ils ne désirent vous duper, vous saurez toujours à quel archétype vous avez affaire, vous le sentirez, même s'il change de visage ou si deux archétypes voisins ont le même aspect.

Malgré leur inconsistance, les archétypes sont des ennemis ou des alliés puissants. Un monstre horrible mais unique cristallise parfois tous les sentiments de deux peuples en guerre. En terrassant la bête, ou en agissant sur elle, on peut mettre fin à des conflits profonds. Les archétypes sont parfois les seuls à permettre de retrouver un événement remontant à l'aube de l'humanité, d'agir sur de vastes populations... »

Notes pour le MJ

Les archétypes que les Megas peuvent rencontrer sont en général des « grands classiques ». Dragons un peu partout en Europe, Ankou en Bretagne, divinités anciennes, dictateurs ou héros récents, personnages de conte... L'archétype peut apparaître sur les lieux où il agit (sur des champs de bataille par exemple), ou dans son « repaire », lieu existant ou lui-même archétypal (tour dominant une ville, vieille maison, caverne immense, appartement délabré, palais féerique, nid, etc.).

Les pouvoirs et possibilités de l'archétype varient avec l'envergure de sa célébrité, le nombre de personnes qui y croient, qui y ont cru, la quantité d'ouvrages qui en parlent. Le MJ l'utilise à sa guise, selon les principes suivants :

L'archétype est très puissant, mais jamais omnipotent. Il y a toujours au moins un domaine, sinon plus, sur lequel il ne peut agir, dont il ignore l'existence. Il ne peut que rarement sortir de sa zone d'influence, quoique certains ne fassent que changer de visage d'un continent à l'autre.

Il a toujours des lacunes dans son savoir, et aussi des comportements quasi obligatoires ou interdits, qui sont ses faiblesses face aux Megas. Il est entièrement passionné (même si cette passion est morose) par son domaine de prédilection. Et surtout, dans ses réactions, il n'est pas plus logique que les gens qui lui ont donné naissance. Selon l'origine du mythe qui l'anime, il peut être bienveillant, schizophrène, menteur, fiable, cynique, indécis, idiot, capricieux, énigmatique, joueur, timide, taciturne, etc.

L'archétype se joue à la fois comme un monstre intelligent et comme un super magicien ou un demi-dieu. S'il est anecdotique (ex : l'esprit d'une source), il n'aura de pouvoir que sur une petite zone, sur des événements mineurs. S'il est universel, il pourra agir sur la population mondiale, ou sur des événements majeurs.

Un archétype ne peut être tué, mais seulement « terrassé », subtile nuance qui indique qu'il ne disparaît pas soudain des mémoires mais que ce qu'il symbolise cesse rapidement de préoccuper les gens. La plupart du temps, la meilleure façon pour les Megas d'agir vis-à-vis d'un archétype sera de le convaincre par la discussion, de le coincer ou de l'empêcher d'agir par l'un des attributs qui lui sont propres (ex : la faux de la mort), de le pousser à aller voir ailleurs (attention, certains ont le don d'ubiquité).

L'archétype est en général imperméable aux pouvoirs psy et aux armes, mais vulnérable à certains objets, armes ou sorts spécifiques.

La description d'un archétype pour un scénario contiendra donc : son nom, sa description si nécessaire, éventuellement un synopsis des légendes qui s'y rattachent s'il existe dans un univers étranger ou s'il n'a pas d'équivalent dans nos cultures ; sa zone d'action efficace ; son domaine de prédilection dans le scénario, son ou ses domaines interdits (ex : tout ce qui touche à la technique) ; les manifestations dans le monde tangible de ses actions, ou inversement ses comportements résultant des actes des populations (dragon volant de bataille en bataille) ; les moyens d'agir sur lui dans le cadre du scénario ; ses caractéristiques, s'il peut être physiquement ou intellectuellement atteint par les Megas ; ce que voient les Megas. Dans certains cas, ce peut être un être normal se déplaçant dans la rue, mais qu'ils sont seuls à percevoir, dans d'autres cas les Megas peuvent voir à la fois une rue normale et un palais somptueux. Dans ce cas, sont indiqués le moyen, s'il existe, pour qu'un Mega passe de l'un à l'autre (en général la consommation d'un pV, mais ce peut être une simple décision, un mot prononcé...) et ce que voient alors les observateurs : le Mega disparaît, s'immobilise et parle tout seul, s'élève dans le vide...

Les univers-pendules

Ganymédien de la variété verte à courte queue, Sphox-o'sfill, assistant du département Univers, expliquera ce qu'il sait sur les univers-pendules (U-P) :

« Ce sont des univers interdépendants, c'est-à-dire que chaque événement de l'un a une répercussion dans l'autre. Dans les univers-pendules « physiques », seuls les phénomènes matériels importants ont un écho dans l'univers bis : tremblement de terre, explosion nucléaire, mouvement d'astéroïde, etc. Dans les U-P « biopsychologiques », ce sont les grands événements concernant les êtres pensants qui influent. Les pendules « intégraux » mêlent les deux domaines. Il existe aussi un rapport de phase : les univers-pendules sont soit antagonistes, c'est-à-dire que ce qui se produit en positif dans l'un a des effets négatifs dans l'autre et réciproquement ; soit en phase, c'est-à-dire que les effets sont les mêmes dans l'un et l'autre. Enfin les U-P sont soit symétriques, c'est-à-dire que les deux univers se ressemblent à peu de chose près ; soit dissymétriques, l'un étant un univers vaste, comme le nôtre, l'autre un univers de poche, réduit à quelques mondes ou même à un seul. » ■

Didier Guiserix

Métalliques

Pas de dossier cette fois pour cause d'abondance de nouveautés. Consolez-vous en admirant ces belles figurines et sachez que vous ne perdez rien pour attendre : le prochain dossier sera consacré à Nick Lund.

Quant à mon coup de cœur du bimestre, ce sont les nouveaux orques Citadel, que tout chef d'armée sérieux enrôlera avant le prochain lever du soleil.



— *Ou qui son lai elfe chaif ?*
— *La ba !*
— *Ouai ! On va leure pété la gueul ! (Citadel)*

Nouveautés

La nouveauté des nouveautés, l'événement de portée mondiale, voire cosmique, c'est bien sûr la sortie des figurines de Joe Casus et Annabella Belli. En toute impartialité, comme de bien entendu !

AIRFIX

Une fois n'est pas coutume, je commencerai le panorama des nouveautés par des figurines en plastique. En l'occurrence une belle boite contenant un fort romain, 57 figurines de Romains et de Gaulois, plus trois chars (un romain et deux gaulois. Le fort, qui se monte sans colle, offre une réalisation plus que correcte, et son assemblage, simple et rapide, ne fait apparaître aucun défaut. Les figurines sont elles aussi d'une qualité fort acceptable, leur seul handicap réel étant l'échelle (20 mm) qui interdit le mélange avec des figurines en plomb. Néanmoins, pour la réalisation d'un diorama, ou plus encore pour du jeu d'escarmouche, le rapport qualité/prix de ce coffret est très séduisant par rapport à l'équivalent métallique.

CASUS BELLI PRODUCTIONS

Vendues le mois dernier au Salon du jeu (à Paris, porte de Versailles), vous ne trouverez pas Joe Casus et Annabella Belli en boutique puisque ces figurines sont désormais hors vente (elles serviront de lots dans les conventions et les tournois que votre bô journal, avec sa largesse coutumière, égayera de sa participation).
Elles vont donc, à l'instar de Kroc le Bô, devenir sans plus tarder des collector's recherchés.
Comme vous pouvez le constater, elles sont particulièrement réussies, et il est à souhaiter que Rolland Barthélémy délaisse plus souvent plumes et crayons pour les nobles outils du sculpteur.

CITADEL MARAUDER

Depuis quelques mois, la grande qualité est de retour chez Citadel. Pour preuve, les orques, l'état-major orque et Gorgang Rotgut le chef d'armée, sortis depuis peu de temps et vraiment magnifiques. Sont aussi annoncés des orques en plastique que l'on nous promet de toute beauté.
Le livret des hauts elfes est sorti, et il est largement aussi intéressant que celui sur l'Empire. On peut toutefois regretter le grand nombre de pages déjà publiées dans les trois premiers numéros de *White Dwarf* édition française.
Le livret pour les orques et les gobelins est attendu pour le mois prochain.
Space Marine a aussi le vent en poupe puisque parallèlement à la sortie de nouvelles figurines en plomb, notamment de nouvelles armes pour le Chaos, les *Armées de l'Imperium*, première extension traduite, doit être dans votre boutique préférée depuis au moins dix jours.

METAL MAGIC

Déjà distributeur pour la France de Grenadier, RAFM et Leading Edge, Hexagonal vient de reprendre la diffusion de cette marque allemande, absente sur le marché depuis la disparition de CJR. Pour ceux qui reviennent d'un long périple à Ulan-Bator (à l'usage des lecteurs désireux de paraître cultivés en géographie, sachez que les orthographes Ulaan-Baatar et Oulan-Bator sont aussi correctes. Merci qui ?), rappelons que cette marque propose une remarquable gamme de figurines inspirées des aventures d'Astérix le Gaulois.

PRINCE AUGUST

La sortie d'une nouvelle série Mithril est toujours une grande nouvelle. C'est donc dans la joie que l'on fête ce mois-ci la sortie de La chambre de Mazarbul.
Rafraîchissons-nous un peu la mémoire : entre 2989 et 2994 T.A., Balin, ami de Bilbo, fonda une colonie de nains dont il fut le roi. Il transforma la salle des archives (archives se traduit par mazarbul en khuzdul) en salle du trône, puis là fut son tombeau. Lors du passage de la Moria, la Compagnie de l'Anneau y subit une attaque d'orques puis s'enfuit par la porte de l'est, laissant Gandalf face au Balrog. C'est cet épisode qui est « mis en figurines » par Chris Tubb.
On trouve donc Grand Pas combattant un chef orque (M 281), Legolas et Gimli (M 282), Boromir parant l'attaque d'un orque (M 283), un troll des cavernes (M 284), le tombeau de Balin sur lequel on peut presque déchiffrer la célèbre inscription « Balin, fils de Fundin, Seigneur de la Moria » (M 285), la porte de l'Est (M 286), Sam et Frodon (M 287), deux orques : un archer et un blessé (M 288), Gandalf jetant un sort (M 289), et enfin Merry et Pippin (M 290). Pour les amateurs de diorama, je conseillerai la lecture de *Moria*, un supplément pour JRTM dans lequel vous trouverez (p. 73 et 76) les plans et la description de cette pièce.
Signalons aussi quelques nouvelles pièces pour Bitume : un exosquelette industriel, un yankee, une troupe d'assaut fourmi, un fils du métal et un sniper (BTV4, BT 38 à 41).

RAFM

Très créatif et plein d'imagination, voilà les nouveaux « bébés » de Bob Murch : une religieuse, un prêtre, un voyou. Comme les personnages précédents, ils sont présentés en trois versions (normaux, en aventure, fous). Je vous recommande la religieuse et le prêtre, ce sont de belles figurines (pleines d'humour dans les versions « perte totale de SAN ») et qui peuvent servir dans d'autres jeux que L'appel de Cthulhu : In Nomine Satanis/Magna Veritas, Chill, Maléfices, Torg, etc. De plus, on nous annonce d'autres monstres avant l'été, notamment Nyarlathotep et des Fungis de Yuggoth.

RAL PARTHA

Ce mois-ci, les petits gâtés sont les joueurs de Shadowrun et d'AD&D.
Pour AD&D, pas mal de nouveautés : un pack de deux chiens (R 552) ; un minotaure de taille humaine (R 553) ; trois taers, sortes de singes velus plutôt sympa et originaux (R 554) ; des sligs, ou hommes-lézards (R 576) ; une très « belle » méduse (R 577) ; un nécrophidius, qui ressemble comme chacun sait à un serpent squelette doté d'un crâne humain (R 578) ; et enfin trois zombies vraiment géniaux : un homme, un gobelin et un nain (R 579). Très détaillées, ces figurines sont un véritable régal pour les yeux et le pinceau. Rares sont les amoureux de la belle ouvrage qui ne craqueront pas pour le nain.
Et pour combattre tous ces monstres, quatre couples de personnages : mercenaires, guerriers, sorciers et magiciens elfes (R 572 à 575). Des pièces finement gravées, et des nanas toujours aussi craquantes.
Dans les séries classiques, et pour compléter la déjà vaste série de nains (une boite et de nombreux blisters), il existe maintenant une bombarde, un lance-flamme et une catapulte (R569 à 571). Ces trois machines de guerre et leurs équipages respectifs sont très réussis, et pourront se mêler sans rougir à toute armée de nains en cours de constitution.
Pour Shadowrun, signalons l'arrivée de nouveaux interfacés accompagnés de petits drones (R 564), de la force d'intervention Bravo (R 565), de gangsters nains à la dégaine « Allemands 1870/1940 », avec casque à pointe, grenade à manche, monocle et culotte de cheval (R 566) et un Esprit toxique de la terre (R 567).
Enfin, Ral Partha va sortir durant l'été les figurines officielles pour Vampire et Werewolf. Peut-être les premières photos dans le prochain numéro. ■

Les textes sont de François Décamp
La pellicule a été très impressionnée par Christophe Santerne
Les monstres et les personnages sont habillés par Bruno Allanson



Le plus beau couple de l'univers ludique, et deux collector's de plus. Merci qui ? (Casus Belli Productions)



Ces très beaux nains sont des nouveautés de chez Alternatives Armies, de nouveau distribuée par EM Diffusion.

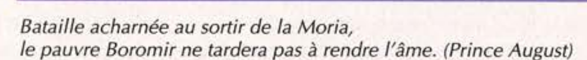
ACTUALITÉ

Même si nos diverses activités ludiques doivent beaucoup à quelques « zétazuniens » visionnaires, il arrive aussi qu'outre-Atlantique, on « pète les plombs ». Ainsi, l'État de New York vient-il d'interdire la vente des figurines contenant du plomb ! Les grandes marques sont donc en train de chercher des substituts (ralidium pour Ral Partha, étain quasi pur pour Thunderbolt, nouvel alliage pour Grenadier). La principale conséquence risque d'être une augmentation importante du prix des figurines fabriquées aux États-Unis (20 à 40 % de plus). Nous essayerons de faire un compte rendu marque par marque dès le prochain numéro. Sachez quand même que dans des conditions normales d'utilisation (c'est-à-dire. ne pas les mâcher ou les avaler) les figurines en plomb ne représentent aucun risque pour la santé.



Encore des nains, mais de chez Ral Partha. Vont-ils s'attaquer au fort romain ci-contre ?





Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Le « réveil » risque d'être douloureux pour les adversaires de ces métahumains. (Ral Partha)



Bataille acharnée au sortir de la Moria, le pauvre Boromir ne tardera pas à rendre l'âme. (Prince August)



Défense élastique

Nous n'avons pas d'autres choix.
Le sacrifice de nos vies servira l'Empereur.

Bénissez vos bolters.
Ne reculez pas d'un pouce.

Chacun de nous devra chèrement défendre sa vie. IL nous regarde.

Message radio :

Inutile de résister. Votre sacrifice sera vain. Opérez une manœuvre de repli.

Il faut courir pour se battre un autre jour.

Et ce jour-là, leur sang impur couvrira nos armures !

Ces deux missions peuvent être jouées l'une après l'autre et sur la même carte. Le résultat du premier scénario n'affecte pas la mise en place du deuxième.

Repli en ordre

Les marines doivent à tout prix reculer en maîtrisant le flot des stealers qui convergent de toutes parts. Parvenus à l'étage inférieur, ils seront rejoints par plusieurs autres squads qui couvriront leur fuite.

Forces en présence

● **Marines.** Le joueur Marine dispose d'un squad complet de cinq terminators (un sergent, un lance-flamme et trois marines normaux).
● **Genestealers.** Le joueur Stealer dispose de quatre blips au départ et d'un blip supplémentaire tous les tours.

Placement

● **Marines.** Chaque marine est placé, au choix du joueur, aux emplacements prévus à cet effet sur le plan (un au milieu de chaque salle). Ils peuvent être tournés de n'importe quel côté et être en overwatch s'ils le désirent.
● **Genestealers.** Un blip est placé à chaque entrée. Le blip supplémentaire entre sur le jeu par une des quatre entrées.
Les genestealers se déplacent en premier.

But du jeu

Le joueur Marine doit sortir le plus possible de terminators par la trappe de la salle située le plus au nord (on considère que la trappe est au milieu de la pièce). Le joueur Marine gagne s'il sort au moins quatre terminators. Il y a match nul s'il n'en sort que trois. Tout autre résultat est une défaite. Le jeu se termine lorsque tous les marines sont sortis ou tués.

Règles spéciales

Descendre par la trappe coûte 2 PA à un terminator déjà placé dessus. Le marine qui descend peut être tourné dans n'importe quelle direction.

Nettoyage

Les marines décident de contre-attaquer par le même endroit et doivent s'assurer que les stealers ne pourront pas lancer de nouvelles attaques de ce côté. Le secteur est infesté de genestealers et la tâche ne sera pas aisée.

Forces en présence

● **Marines.** Le joueur Marine dispose d'un squad complet de cinq terminators (un sergent, un lance-flamme et trois marines normaux).
● **Genestealers.** Le joueur Stealer dispose de cinq blips au départ et d'un blip supplémentaire tous les tours.

Placement

● **Marines.** Les cinq terminators sont placés dans le couloir qui sépare la salle de la trappe du reste du complexe (les cinq positions sont indiquées sur la carte) au choix du joueur Marine et peuvent être tournés dans n'importe quelle direction.
● **Genestealers.** Un stealer est placé au centre de chaque salle (là où étaient placés les marines lors du premier scénario). Le blip supplémentaire entre sur le jeu par une des quatre entrées.
Les marines se déplacent en premier.

But du jeu

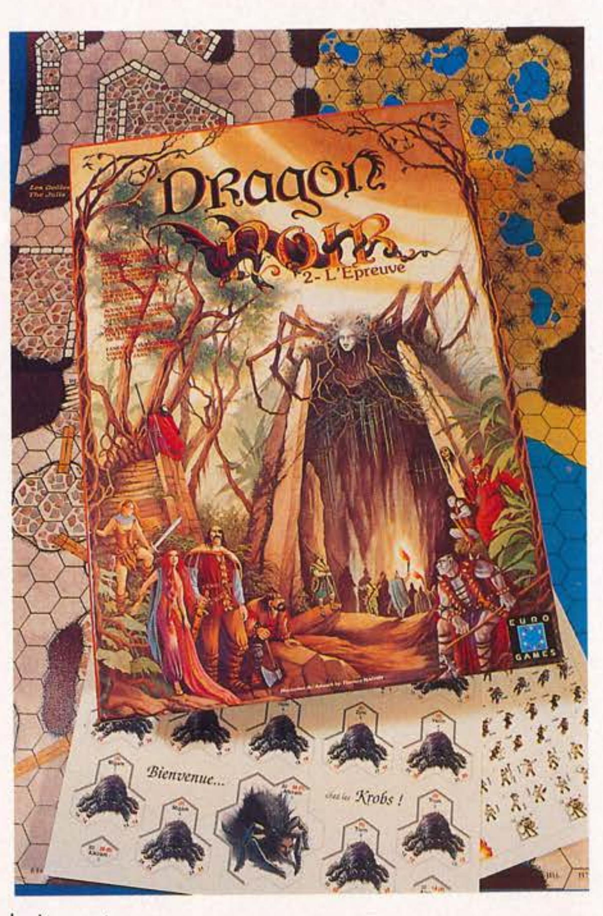
Les marines doivent, pour gagner, bloquer les quatre entrées stealers. Il y a match nul si tous les marines sont tués mais que toutes les entrées sont fermées. Tout autre résultat est un échec. Le jeu se termine lorsque tous les stealers sont éliminés.

Règles spéciales

Les règles concernant le blocage des entrées sont fournies dans l'extension *Deathwing* – que je ne saurais trop vous conseiller. Pour faciliter les choses à ceux qui ne l'ont pas, je me bornerai à les rappeler : pour bloquer une entrée stealer, il suffit qu'un marine parvienne à une case (et soit en ligne de vue) de la première case que doit franchir le stealer lorsqu'il entre sur le plateau. Une fois fait, l'entrée est définitivement condamnée et aucun stealer ne peut plus entrer par là (si des blips ou des stealers attendaient près de cette entrée, ils sont éliminés).

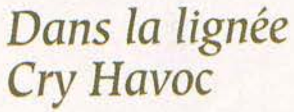
Croc

Dragon noir
2 – L'épreuve



Le système de jeu Cry Havoc, qui a fait ses preuves à travers plusieurs titres historiques, aborde désormais le domaine du médiéval-fantastique avec Dragon noir. L'épreuve, le deuxième volet de cette aventure prévue en quatre épisodes, vient de paraître. De quoi séduire bien des rôlistes.

Tout vient à point à qui sait attendre ! Le deuxième épisode de l'aventure proposée par Dragon noir est arrivé.



Dans la lignée Cry Havoc

Cry Havoc* a toujours eu la faveur d'un public varié. Ce jeu original, attrayant pour les joueurs débutants ou très expérimentés, doit à son fonctionnement simple et imagé, à son échelle « humaine » (1 pion = 1 homme), de susciter l'intérêt des wargameurs aussi bien que des rôlistes. Avant d'aborder les spécificités de Dragon noir, un petit rappel du système de base de ce jeu métissé.

Chaque pion a un potentiel de combat (défense et attaque) et de mouvement, une indication précisant s'il porte une armure. L'illustration nous montre son état de santé (bien portant, blessé, assommé ou mort), s'il peut en plus de combattre au corps à corps utiliser une arme de jet (arbalète, javelot, couteau, etc., mais surtout arc court et long – à identifier avec soin avant de commencer à jouer). Chaque personnage humain porte un nom, ce qui le rend plus attachant.

Le nombre de tours de jeu est fixé dans certains scénarios, mais la plupart du temps la partie s'achève quand l'un des deux camps a atteint ses conditions de victoire.

Le tour de jeu est organisé en différentes phases :

1) Tour offensif du joueur A
2) Mouvement du joueur A et tir défensif du joueur B
3) Combat
4) Réveil des personnages assommés (lors du tour précédent) du joueur A

Le joueur B suit ensuite la même procédure.

Les tireurs équipés des armes les plus efficaces sont les plus pénalisés dans leur déplacement et leur cadence de tir. Ainsi, les arbalétriers ne peuvent faire qu'un tir par tour (offensif ou défensif). Cette action les prive de tout mouvement.

Les personnages peuvent se déplacer en consommant les points de mouvement inscrits sur le pion qu'il représente. Il n'y pas à proprement parlé de « zones de contrôle », mais le fait de se déplacer dans les cases adjacentes à un ennemi, est bien souvent un risque (aléatoire) de se faire blesser et même tuer. De plus, pendant ces mouvements, le défenseur peut choisir de faire intervenir ses tireurs au moment le plus opportun.

Le combat n'est jamais obligatoire.

Un personnage peut en attaquer plusieurs et plusieurs personnages peuvent en attaquer un seul. Dans ce cas on additionne les potentiels de combat des attaquants que l'on divise par la force en défense du défenseur. On obtient un rapport de force et en consultant la table des combats, on peut lire le résultat à appliquer.

Divers paramètres influent sur le rapport de force : attaquer à plusieurs un personnage, combattre un soldat en armure, être sur un terrain favorable au défavorable.

On voit donc que les mécanismes de jeu sont ceux du wargame. Pourtant, l'usage qu'on en fait n'est plus si précisément « wargamique ».

Récapitulatif des tapis de jeu du système Cry Havoc

Nom des jeux :	titre des cartes
Cry Havoc :	Le village, La croisée des chemins.
Supplément :	La forêt.
Siège :	Le château, Le camp fortifié.
Supplément 1 :	Le château des templiers (2 cartes).
Supplément 2 :	La cité médiévale fortifiée (4 cartes).
Samouraï :	Le village du dragon blanc, Le temple.
Croisades :	L'oasis, L'oliveraie.
Vikings :	L'abbaye, La tour de guet, Le promontoire, + 2 cartes de mer.
Dragon Noir :	
- L'exil :	L'enclos, Le moulin, La caverne des nains *, Le lac du dragon *.
- L'épreuve :	Le pont aux spectres *, L'île souterraine *, Le labyrinthe *, Le marais hanté *, Les geôles *, La fosse *.

** cartes « souterraines » demi format non compatibles tactiquement avec les cartes « d'intérieur ».*

Dragon Noir

Avec la série Dragon noir, la connotation jeu de rôle est encore plus évidente, puisque les personnages et le cadre des scénarios sont des classiques du genre médiéval-fantastique : des guerriers et des magiciens explorant des souterrains infestés de monstres. L'exil et L'épreuve sont les deux premiers volets d'une campagne de quatre épisodes. Ils peuvent être joués l'un après l'autre, dans le désordre ou séparément. Abordons maintenant les spécificités de L'épreuve.

— Les forces en présence. D'un côté les « bons », nos aventuriers du premier épisode (L'exil) contre les « méchants », la reine Alkiram et ses sujets du peuple arachnide.

— Le lieu de l'action. Uniquement en sous-sol sur les 6 cartes fournies.

— La magie. Seuls les aventuriers ont accès à la magie grâce à leurs deux magiciens dont la puissance a doublé par rapport à L'exil.

— **Alkiram la reine araignée**. Sa puissance en attaque et en défense est monstrueuse... de face. Mais qui a dit qu'il fallait l'attaquer de face ? C'est tellement plus simple de lui infliger des dégâts en frappant lâchement par derrière. Mais vous devez vous attendre à voir plusieurs de vos braves tomber avant d'avoir pu lui infliger des blessures mortelles. Son potentiel de déplacement réduit ne l'empêche nullement de se retourner pour vous faire face (rassurez-vous cependant car Alkiram ne pourra jamais changer de carte et vous aurez toujours un passage libre pour vous échapper... où vous attendront bien sûr les gardes de la reine.

— **Les scénarios**. Dans la plupart, le joueur Aventurier doit principalement axer sa stratégie sur la vitesse. Il est pourtant bien tentant de

A propos des cavaliers

Dans le système Cry Havoc, et c'est vrai pour Dragon noir - L'exil, il existe des imprécisions concernant les lignes de tir et les « couvertures-protection » de ces tirs. Pour vérifier si une ligne de tir est valide, je vous conseille de tendre un morceau de ficelle entre le tireur et sa cible.
Le gros problème intervient quand un tireur prend pour cible un cavalier et sa monture (ce pion occupe 2 cases). La règle de jeu dit : « Si les deux cases n'offrent pas la même couverture, on considère que le cavalier bénéficie toujours de la couverture la plus forte ». Oui, mais que fait-on quand ces cavaliers sont à la fois sur une case sans couverture et sur une case de couverture totale ? Et en continuant à raisonner par l'absurde vous pouvez avoir une ligne de cavaliers légèrement en diagonale en terrain clair se couvrant totalement l'un après l'autre par leur case arrière et donc pratiquement invulnérables.
J'ai testé plusieurs solutions : établir la moyenne des couvertures des 2 cases, faire passer la ligne de tir par le milieu de ces 2 cases, mais je vous propose une solution plus simple. En effet, les créateurs de la série voulaient que les cavaliers ne soient pas une cible plus facile que les piétons malgré leur occupation de 3 hexagones. Alors liberté totale pour le tireur de choisir la case visée, mais en contrepartie ajouter +1 au dé (sauf si la cible est de dos).

Fiche technique

Dragon noir - 2 L'épreuve, un jeu en français édité par Eurogames.
Matériel : 6 cartes de souterrains ; 1 planche de pions représentant les personnages ; 1 planche de personnages, d'accessoires, de sorts (à découper) ; 1 livret de règles ; 1 livret de scénarios (dont un en solitaire) ; diverses fiches et aides de jeu ; 1d10.
Echelle : 1 hex. = 2 m ; 1 pion = 1 personnage.

combattre à distance avec ses tireurs, d'autant que les arachnides en sont privées. Mais la reine Alkiram va pondre tous les trois tours de jeunes krobs qui vont inexorablement atténuer la puissance initiale des aventuriers et bientôt la dépasser.
Si vous avez envie de découvrir la série Dragon noir, je vous conseille paradoxalement de commencer par le scénario de L'épreuve. En effet, cet épisode présente plusieurs avantages au niveau de la simplicité et de la jouabilité.
— Distinction évidente (au niveau du graphisme) des forces des deux camps (Aventurier d'un côté, Arachnide de l'autre).
— Absence de cavaliers, ce qui nous évite la plupart des problèmes de ligne de tir et de couverture.
— Aventure totalement souterraine, les personnages s'éclairent donc à la torche et les tueurs ne peuvent tirer qu'à un maximum de 5 hexagones.
— Les arachnides ne possèdent aucun tireur à distance (facilité de gestion pour un joueur totalement débutant).
— Un scénario solo tout à fait jouable et intéressant peut servir d'entraînement.
Si vous acceptez comme préambule que le hasard joue un grand rôle dans le résultat des combats (exemple : dans un combat à 3 contre 1 un attaquant ou le défenseur peuvent être notamment blessés), je vous promets beaucoup de plaisir en jouant à L'épreuve et vous pourrez initier facilement des non-joueurs et des rôlistes particulièrement avec le scénario que nous vous proposons ci-dessous. Quel défi d'essayer de ramener à la lumière du soleil son équipe au grand complet.

Claude Renaud

**) Cri de guerre des redoutables combattants anglais signifiant « pas de quartier ».*

Un scénario pour Dragon noir

Retour à la lumière du soleil

Un groupe d'aventuriers isolés doit s'échapper du royaume d'Alkiram, mais l'étau se referme inexorablement.

L'histoire

Ce scénario est fait pour être joué en deux manches, chaque joueur étant tour à tour Aventurier (attaquant) et Arachnide (défenseur). Il met l'accent sur le fait que les aventuriers doivent progresser le plus vite possible sans subir de pertes, et les arachnides ralentir l'ennemi pour laisser arriver toujours plus de renforts et le submerger.

Disposition du tapis de jeu

Voir tableau ci-dessous.

Les camps en présence

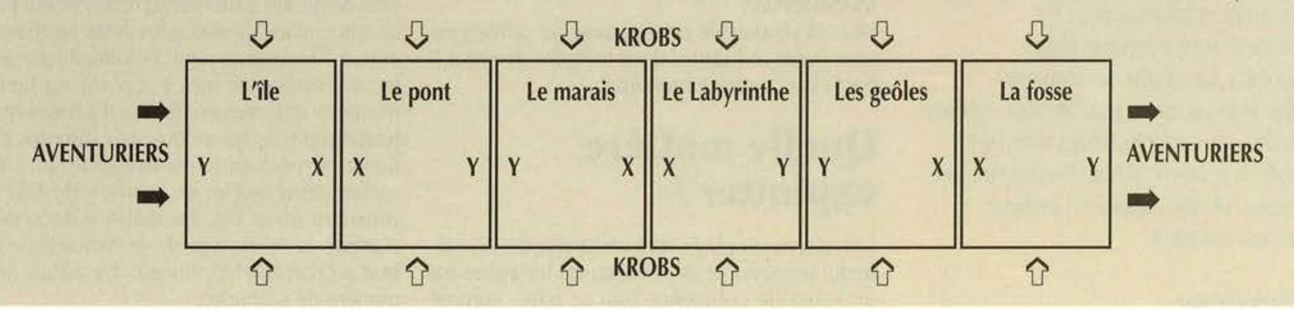
— Les aventuriers (20+1)
Konrad, Godiva (+ Lucifer), Zacharie, Grost Homkley, Thrugg, Laberno, Aldus, Jan Gatmar, Sarah, les 4 archers elfes, les 3 trolls, Zed et Crazy Ork + 2 barques. Les aventuriers entrent en jeu par le côté Y de la carte Ile.
— Les krobs (24)
Un chasseur peut rentrer par chacune des galeries latérales dès qu'un aventurier a pénétré sur la carte correspondante. Les chasseurs peuvent également choisir de différer le moment de leur apparition.
A partir du tour 3 : 2 points de renforts tous les tours, à répartir le plus équitablement possible entre les cartes où des aventuriers sont présents et celles qu'il lui reste à parcourir. Dès que ces points sont dépensés, les pions correspondants sont placés devant la galerie où ils devront rentrer (guerrier : coût 2 points, chasseur : coût 1 point).

Règles spéciales

Les gharvs n'interviennent pas dans ce scénario.
Zacharie dispose de 200 PE (points d'énergie) mais ne peut utiliser que les sorts l'affectant lui-même ou le terrain, et les sorts qui guérissent et ressuscitent ses compagnons.
Au début du jeu, le joueur Aventurier place les deux barques où il le désire sur la carte île.

Conditions de victoire

x (numéro du tour de sortie par la carte Fosse) du 2e aventurier = xPV
+ y (numéro du tour de sortie par la carte Fosse) du 5e aventurier = yPV
+ z (numéro du tour de sortie par la carte Fosse) du 8e aventurier = zPV
+ 1 PV par aventurier blessé
+ 3 PV par aventurier tué
Si ce total est inférieur à 71 : victoire des aventuriers
Si ce total est compris entre 71 et 80 : match nul
Si ce total est supérieur à 80 : victoire des krobs
Si moins de 8 aventuriers sortent de la carte, c'est une victoire automatique des krobs.



Éditorial

WARGAME

Ces derniers temps, j'ai senti comme un frémissement dans le monde du wargame français. De nouvelles orientations sont en train de s'esquisser, allant vers un élargissement de notre hobby, que ce soit en termes de nouveaux produits français ou en nombre de joueurs.
Les signes en sont nombreux :
- Le X[e] Championnat de France de wargame a été un franc succès : 180 inscrits, soit plus encore que lors du désormais mythique I[er] Championnat de France ;
- La parution, tant attendue depuis de nombreuses années, d'un hors-série de *Casus Belli* consacré aux jeux de stratégie, ainsi que la qualité et le succès du fanzine *Tactiques*, consacré à ASL ;
- La parution de nouveaux jeux, qu'ils soient traduits de l'américain (*Les ailes de la goire* chez Oriflam, *Res Publica Romana* chez Jeux Descartes) ou français (*La Patrie en danger*, la série *Étoiles rouges et Croix noires*, chez Eurogames, *Heroïka* – qui séduit un nombre toujours plus grand de joueurs –, les jeux en encart de Marc Brandsma, ou *Duels*, l'excellente série de règles de jeu d'escarmouche avec figurines antiques-médiévales créée par Michel Gauthey) ;
- La volonté de plusieurs éditeurs de publier de nouveaux jeux dans les mois à venir, dont certains ont déjà dépassé le stade du projet, mais c'est encore secret…
- La multiplication et le succès des rencontres organisées autour de *Diplomacy* ;
- Enfin, arrivant comme une consécration, des articles parus chez nos confrères de *Fire & Movement* et du *Canadian Wargamers Journal* faisant l'apologie de *Casus Belli* et nous décrivant comme « peut-être la meilleure revue de jeux de simulation au monde » !

Nous nous trouvons à un carrefour : ou ça passe… ou ça casse et, dans ce dernier cas, ce serait pour longtemps. C'est donc le moment de multiplier les initiatives, mais surtout d'être intelligents et de ne pas commettre certaines erreurs stratégiques (!) qui pourraient être préjudiciables à notre hobby. Les éditeurs doivent consolider leurs acquis, publier des valeurs sûres ou des jeux susceptibles d'attirer de nombreux joueurs. Il leur faudra du flair, du bon sens, et une capacité certaine à écouter les conseils…

Laurent Henninger

Nous avons déjà évoqué le problème des nouveaux wargames « prospectifs » ayant pour thème un futur plus ou moins proche. Après avoir esquissé une méthode de création de nouveaux scénarios (c'est-à-dire ne se situant plus dans le cadre d'affrontements Otan/Pacte de Varsovie, mais prenant en compte les bouleversements géopolitiques en cours) et posé (sans y répondre) la question de nouveaux systèmes de simulation intégrant les facteurs politiques, diplomatiques ou humanitaires, ainsi que les caractéristiques très particulières du combat en conflit dit « de basse intensité » ; il devenait nécessaire d'aborder un troisième problème : celui des matériels militaires futurs ou en cours de développement dans les bureaux d'étude, la création de nouveaux pions représentant l'objectif d'un tel processus. Pour cela, rien de tel que d'aller chercher de l'inspiration du côté de certains jeux de rôle…

Rien en commun, jeux de guerre et de rôle ?

Le wargame est constitué, grosso modo, de 90 à 95 % de titres historiques. C'est logique, car pour qu'un système de règles soit convenable, il faut qu'il parte de bases historiques, donc faciles à valider. Les jeux de guerre de science-fiction ou fantastiques ne sont ainsi que des extrapolations de modes de combat connus, contemporains pour les premiers, antiques et médiévaux pour les seconds.
Les jeux de rôle, de leur côté, font essentiellement appel à des univers fantastiques, où la magie prend souvent le pas sur la technologie. L'objectif principal du jeu de rôle est de faire rêver en commun un groupe de joueurs, et c'est d'autant plus facile d'y parvenir qu'ils ne se retrouvent pas dans un cadre connu. D'ailleurs, les jeux de rôle dont l'univers est proche du nôtre réclament d'autant plus de brio de la part du maître de jeu et de capacités de « désincarnation » de la part des joueurs. En outre, dans le jeu de rôle, la définition des armements n'a qu'une importance relative car les combats relèvent le plus souvent du corps à corps.
Des zones de recouvrement entre les deux domaines existent cependant, comme en témoignent des wargames à thème médiéval-fantastique comme *Elric, Dragonpass, War of the Ring*, ou *Warhammer*. Idem en matière de science-fiction classique, avec *Starship Troopers* d'Avalon Hill et les défunts *Marine 2002* de Yaquinto et *Battlefleet Mars* de SPI. Dans certains cas, d'ailleurs, le même éditeur propose à son catalogue un système de jeu de guerre et un jeu de rôle associé : le meilleur exemple est certainement la série *BattleTech* avec son jeu de rôle *MechWarrior*.
Mais la plupart de ces époques ou univers ne sont guère utilisables dans le cadre de *what if* basés sur la guerre moderne.

Quelle matière exploiter ?

Les raisons du choix sont assez simples. Et celle qui recouvre et emporte toutes les autres est un souci de cohérence (qui se base, comme toujours, sur une préoccupation de validité). Et, de ce point de vue, la magie n'est que difficilement validable, donc encore plus difficilement transposable. Elle obéit – si tant est qu'elle obéisse à quoi que ce soit – plutôt à une logique de seuils qu'à une logique de lois mathématiques. Ainsi, dans les jeux de rôle comme *RuneQuest* ou *L'appel de Cthulhu*, le processus d'acquisition des sorts relève d'une démarche initiatique, alors que les capacités (nager, se mouvoir silencieusement, combattre avec telle ou telle arme…) augmentent par la pratique ou l'entraînement. Exit donc la magie.
Le domaine de la science-fiction lointaine (dans le temps ou dans l'espace), s'il est a priori plus facilement quantifiable, parce que basé sur la technologie, n'est pas nécessairement susceptible d'être appréhendé plus correctement. Les développements technologiques sont en effet difficiles à imaginer longtemps à l'avance. Ainsi, un bon nombre des avancées technologiques que présente Isaac Asimov dans les trois premiers tomes de son cycle *Fondation* font maintenant partie de la vie courante, et il en est de même chez bien d'autres auteurs. Dans le même ordre d'idée, on peut critiquer l'existence de tourelles sur les chars volants de *Renegade Legion* ; c'est sexy et marrant, mais incohérent à bord d'un système d'armes aéroterrestre tel que celui-là.
On le voit, la fourchette se rétrécit donc beaucoup et le dénominateur commun entre les deux genres qui apparaît comme le plus exploitable, le plus intéressant et le plus fertile se situe dans un cadre historique très restreint : l'époque contemporaine et le futur proche. En effet, en cette période de tensions internationales très fortes et de profusion des guerres limitées, il me paraît intéressant de varier les scénarios que proposent les wargames contemporains en explorant les possibilités de systèmes d'armes ou de tactiques à l'étude ou sur le point d'apparaître. En fait, cela revient à pratiquer, sur nos cartes en carton, ce que font quotidiennement, et depuis de longues années, les militaires et les ingénieurs des services d'étude et de recherche américains, russes, britanniques, français, allemands…
Et de ce point de vue, il y a beaucoup à pêcher dans des jeux de rôle relevant de conflits contemporains hypothétiques ou d'un futur proche, comme ceux issus du mouvement cyberpunk. Tous se situent à une échéance ne dépassant pas 2050. Là, on peut travailler.

La bonne échelle

Naturellement, il est hors de question de travailler à n'importe quelle échelle de wargame, afin d'éviter deux types de dérives. Il faut en effet demeurer à un niveau relativement proche de celui du jeu de rôle, pour éviter les distorsions dues à l'agrandissement. Ensuite, il faut se limiter au combat de mêlée, car s'il est facile de récupérer des idées en matière d'armement, il est beaucoup plus hasardeux d'évaluer les évolutions, même à un terme beaucoup plus réduit qu'un demi siècle, en matière de C3I*. On retrouve donc ici, en matière de systèmes d'armes, le même type de restrictions que celles que prônait Michel Vineau, il y a trois ans, en matière de scénarios.



Le jeu de rôle à la rescousse du wargame

Comment créer les pions des armements de demain

Ingrédients pour la transformation : un wargame d'accueil, un supplément d'un jeu de rôle sélectionné avec soin, des catalogues de matériels réels et de la logique.

Les transpositions se situeront donc à un échelon inférieur ou égal au wargame tactique, et toucheront des jeux ou des systèmes comme *Assault, Air Cav, Fire Team, MBT, Tac Air, Force Eagle's War, Ambush* (revu et corrigé pour l'époque contemporaine suivant les conseils d'Hervé Hatt dans CB n° 59), *Sniper* et, en particulier, la série *First Battle* de GDW.

Autopsie d'une « customisation »

La procédure est assez simple : repérez dans les règles de votre jeu de rôle préféré ou dans l'une de ses extensions un matériel qui vous parait particulièrement intéressant. Les jeux de rôle les plus fertiles en ce domaine sont *Twilight 2000, Merc, Morrow Project, Aftermath* et, dans une moindre mesure *Shadowrun, Torg* et les autres représentants du cyberpunk. En usant de circonspection, on peut également avoir recours à la série *BattleTech* et à *Renegade Legion*.

Bien sûr, le travail est d'autant plus facile que le matériel que vous voulez adapter est proche d'un pion de wargame existant.

Armez-vous des règles du wargame « d'accueil » et surtout des pions et de leur descriptif. Enfin, ayez également sous la main quelques documents de matériels actuels réels ou de matériels similaires d'un passé proche. Le résultat sera d'autant plus crédible que le matériel considéré est proche d'un matériel existant effectivement sur le terrain.

Une fois ces différents ingrédients réunis, il ne vous reste plus qu'à mettre en branle vos neurones pour effectuer la conversion. Je vais l'illustrer par deux exemples, tirés d'extensions de *Twilight 2000* et adaptés pour *First Battle*.

Travaux pratiques

Le premier cas est celui du M-757 Blazer, présenté dans l'*US Army Vehicle Guide* de *Twilight 2000* comme un véhicule antiaérien constitué d'une tourelle équipée d'un Gatling de 30 mm et de quatre points d'accrochage de Stinger, posée sur un châssis de M-2 Bradley. Gros avantage, comme la partie mobile est très répandue, il me suffit de reprendre les caractéristiques d'un pion du jeu. Selon les critères de *Sands of War*, mon M-757 aura un potentiel de mouvement de 24TA (10TA dans *Battlefield Europe*). Disposant d'une silhouette quasi identique à celle du Bradley normal (ni plus haut, ni plus trapu), et doté a priori du même degré de blindage, je lui accorde la même protection (3 sur carré rouge dans *SoW*, 2 dans *BE*). Reste à régler la question de l'armement. Pour les missiles, je reprends la valeur du Stinger en dégâts et portée (respectivement S+1 et 20 pour *SoW*, +1 et 40 pour *BE*). Le cas du canon Gatling est en revanche un peu plus difficile à régler. Qu'à cela ne tienne, je m'inspire du char antiaérien ZSU-30 décrit dans *Battlefield Europe*. Le Gatling de mon M-757 ne possède que trois tubes, soit moins que celui du char russe, mais les conduites de tir américaines sont en général plus fiables, donc j'accrois cette valeur d'un facteur ; résultat : 3 en dégâts et 6 en portée. Pour la conversion pour *SoW*, j'applique la réduction de portée qu'ont subie la plupart des pions lors de la parution de ce dernier volet (à ce jour) du système, que j'évalue à un facteur ; mon canon a donc un potentiel de 3 en dégâts et 5 en portée pour *SoW*. Naturellement, pour simuler l'encombrement et le danger d'explosion que représente l'emport de munitions toujours très important à bord d'un véhicule antiaérien, j'élimine la capacité d'embarquement de fantassins et j'annule toute possibilité de survie de l'équipage si le véhicule est détruit. On ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre…

Je reporte tout cela sur un bout de carton de la bonne taille et je dispose maintenant d'un système antiaérien de silhouette suffisamment similaire au véhicule originel pour dénier à mon adversaire toute capacité de différenciation jusqu'à ce que je tire un Stinger vers un aéronef ou que je sois à moins de deux hexagones de ses troupes. Et je n'hésite pas à utiliser le canon de 30 mm en tir terrestre, comme le faisaient les Allemands sur le front russe ou les Américains en Corée. Le surcroît de portée pratique (250 m) m'octroie un bon effet de surprise, notamment en défense contre une progression de blindés de transport de troupes ennemis. Enfin, à la limite, on peut estimer que le taux de rotation extrêmement rapide des tourelles des véhicules antiaériens permet d'arroser deux hexagones ennemis adjacents à raison d'un potentiel d'attaque de 1 par hexagone. L'effet est parfois utile contre de l'infanterie cachée.

Autre exemple d'adaptation, cette fois en matière de blindé lourd. Je ne donnerai que les statistiques propres à *Battlefield Europe*, car ce char n'est guère susceptible d'intervenir sur des terrains désertiques.

J'ai découvert dans le *Nato Vehicle Guide* un croquis du Leopard III version à tourelle inhabitée du Leo II. J'ai donc voulu voir ce que pouvait donner sur le « terrain » un tel char à la silhouette beaucoup plus menue, tout au moins en ce qui concerne la tourelle.

Ici encore, la partie roulante restant identique, je reporte tranquillement le 8T du potentiel de mouvement du Leo II. Idem pour le canon, 10s en dégâts, 10 en portée. Je porte en revanche la protection à 13c, soit trois facteurs de plus, car le Leo III constitue une cible beaucoup plus difficile à acquérir. La surface globale est en effet réduite de 20 % à 30 % de face comme de flanc ; lorsqu'il est en défilement de tourelle (hull down) elle diminue de quelque 50 % de face et 70 % de flanc. J'augmente également le potentiel de survie de l'équipage en cas de tir ennemi réussi contre ce véhicule. Enfin, selon que l'on fasse confiance ou pas à la machine en matière de capteurs ou de système de rechargement, on peut s'amuser à faire varier les dégâts du canon de 9s à 11s. De même, on peut considérer que l'accroissement de protection n'est pas applicable de nuit, ou moins important, si l'adversaire dispose de caméras thermiques, car le moteur du Leo III dégagera autant de calories que celui du Leo II. En tout état de cause, le Leo III survit bien mieux que les autres chars. Essayez donc, vous verrez.

A vos pions !

Voilà, vous disposez ainsi de deux nouvelles pièces dans votre arsenal. Quelques extensions de jeux de rôle, un peu de calcul, une bonne dose de réflexion logique, et vous pouvez ainsi renouveler la plupart des scénarios de vos wargames tactiques modernes favoris. Et ce qui est valable pour les véhicules terrestres l'est également pour les armes d'infanterie et pour les véhicules amphibies. D'ailleurs, je compte bien jeter d'ici peu un œil du côté des hovercrafts. Les Américains les ont un peu utilisés en combat au Vietnam, et on doit bien réussir à leur faire faire autre chose que du transport de matériel…

Claude Esmein

* *C3I : Commandement, Contrôle, Communication, Intelligence.*

Just Plain Wargames

Encombrant, un wargame ? Coûteux ? Ployant sous le poids des règles ? Non, pas avec les Just Plain Wargames ! Une petite société américaine a créé les wargames les plus légers imaginables, tout en restant des wargames. Et on ne peut se les procurer que par la Poste !

Une famille prometteuse

La collection des Just Plain Wargames (JPW), éditée par Pacific Rim Publishing*, compte aujourd'hui onze titres. Nous avons pu examiner six d'entre eux : le tableau d'ensemble est des plus intéressants.

BASTOGNE, CROSSROADS OF DEATH

On ne présente plus la bataille des Ardennes. Le jeu de JPW est centré sur Bastogne. La minuscule carte est vraiment vilaine, mais claire. Les cent pions, illustrés de symboles Otan, sont de bonne qualité. Ils portent (en dehors des mentions d'unité) deux ou trois indications : combat-mouvement, et portée pour l'artillerie. Les règles sont simples, puisqu'en dehors de l'énumération des renforts, des conditions de victoire et des tables, elles couvrent moins de trois pages. L'essentiel tient dans la séquence de jeu, puisque chaque joueur a droit à une phase de mouvement mécanisé avant sa phase de combat et à un mouvement général après. Cela fait que l'infanterie ne peut combattre si elle n'est pas en place au début du tour. L'empilement est simple : une unité par hexagone. Si blindés et infanterie attaquent ensemble, ils ont une colonne de bonus. Le but du jeu : occuper Bastogne, bien sûr, mais aussi (pour l'Allemand) sortir la Panzer Lehr par l'ouest avant le tour 10 (sur 18). Et voilà, à quelques détails près.

Alors, bien sûr, il y a des imperfections. De minimes erreurs dans l'ordre de bataille. Une règle optionnelle sur le commando Von der Heydte, que le concepteur reconnaît lui-même comme sans intérêt. Un oubli (je pense) : après un résultat « Attaquant recule », les pions en question ne doivent pas avoir le droit de bouger lors du mouvement général (sinon, le recul n'aurait servi à rien). Une bizarrerie : en combat, l'échange tient compte de la valeur des défenseurs modifiée par le terrain, ce qui est abusif. Et une complication anormale dans un tel jeu : le dépôt de ravitaillement de Bastogne, régi par une règle (7.1) d'une lourdeur et d'une maladresse rares. Contentez-vous de dire que chaque fois que l'Allemand commence un tour en possession de ce dépôt, il marque deux points de victoire et toutes ses unités ont un point de mouvement en plus. Le dépôt est détruit si l'Américain le reprend. Mais finalement, on se surprend à trouver ce vilain petit jeu bien distrayant, d'autant plus que l'on n'a vraiment eu besoin que d'un quart d'heure pour bien connaître les règles.

DEMYANSK POCKET

La bataille de Demyansk s'est déroulée un an avant celle de Stalingrad, d'une façon assez semblable (les Allemands reçoivent l'ordre de ne pas reculer et se font encercler), mais elle s'est bien terminée pour les Allemands, dégagés au printemps par une contre-attaque. Ce qui a fait croire à Hitler qu'il pouvait faire ravitailler n'importe quelle poche par avion.

Le jeu ressemble comme un frère au précédent : une vilaine petite carte, cent pions. Ceux-ci comportent des Q.G. soviétiques, loin desquels les troupes soviétiques attaquent à demi-force et ont un potentiel de mouvement réduit d'un point. Munissez-vous de marqueurs pour noter les hexagones fortifiés allemands détruits. Les règles copient celles de Bastogne, en dehors du cas des Q.G. soviétiques et du fait que les troupes soviétiques n'ont pas le droit de quitter les zones de contrôle allemandes. Ah, il y a aussi deux brigades de parachutistes soviétiques, dont le destin est en général funeste. Il y a enfin des règles de ravitaillement des Allemands (7.2 et 7.3), qui pourraient fort bien être raccourcies pour dire « une unité allemande est divisée par deux en attaque et en mouvement si elle n'a pas de ligne de ravitaillement (tracée hors zone de contrôle soviétique) vers le bord ouest ou (si le jet de dé de ravitaillement a été réussi) vers l'aérodrome ». Enfin, rajoutez 5 points de victoire pour la ville de Demyansk.

Finalement, malgré des règles parfois irritantes sur des points de détail, voilà encore un jeu jouable en aller-retour dans la soirée !

SALLA, A FIGHT TO THE FINNISH

Vous ne connaissiez pas Salla ? Moi non plus. C'est là que, en juillet-août 41, la 169e d'infanterie allemande, la 6e finnoise (d'où le calembour du titre en anglais) et la division SS Nord ont tenté de percer le front tenu par les 104e et 122e divisions de fusiliers, plus la 1re division blindée soviétique, pour couper la voie ferrée de Mourmansk. Elles ont échoué, notamment parce que les glorieux SS ont été complètement nuls (ce qui prouve qu'il ne suffit pas de donner un bel uniforme noir et une instruction politique poussée à une bande de fanatiques pour en faire des super-soldats). Dans l'ensemble, le sujet sort de l'ordinaire.

Les règles ? Pour la structure, celles de Bastogne. A ceci près que l'empilement est de deux unités par hexagone et qu'il y a un bonus si un régiment au complet attaque (comme, dans Demyansk, si une division allemande complète attaque). Ici, comme dans Demyansk, les Soviétiques ont des Q.G. qui les handicapent, mais les SS aussi ! Mais il y a une grande originalité : chaque division joue séparément. On tire au sort quelle division joue d'abord, puis, une fois qu'elle a bougé (mécanisés), combattu, bougé (tout le monde), on passe à une autre division. Soviétiques et troupes de l'Axe peuvent ainsi alterner, dans la plus grande incertitude, génératrice d'une prudence très réaliste. Il y a deux scénarios, pour les deux offensives (juillet et août). Tous deux se terminent de façon aléatoire au bout de 5 à 10 tours de jeu. Encore une incertitude comme on les aime !

Finalement : non seulement le meilleur de ces trois jeux, mais encore un excellent jeu toutes catégories.

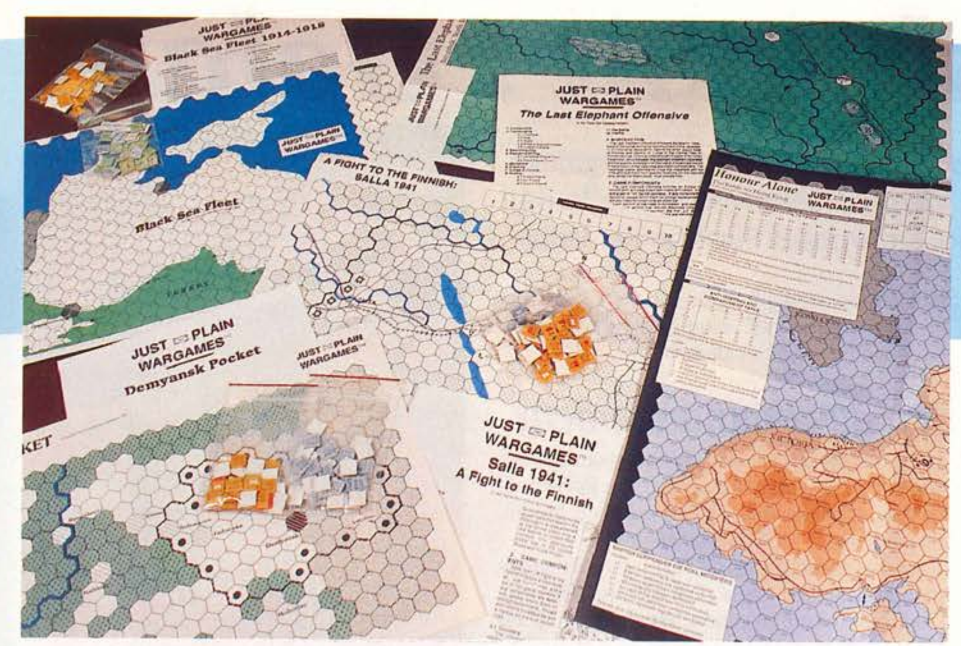
BLACK SEA FLEET

Après ces trois affrontements terrestres, un peu de fraîcheur marine. Les antiques cuirassés de la marine russe sillonnent la mer Noire à la recherche du *Gœben*, qui a échappé aux Anglais en Méditerranée et est venu renforcer la flotte turque. L'auteur vous offre une série de scénarios, mais vous êtes invités à en créer d'autres avec les nombreux vaisseaux fournis – les historiques et tous ceux qui n'ont existé que sur les plans d'équipement de la marine tsariste ou ottomane.

La carte n'est pas plus grande que celle des trois jeux précédents. Elle représente la mer Noire, qui est en blanc (ben oui, je sais, ça fait curieux...). Les cent pions représentent fort convenablement (compte tenu de leur petite taille) les vaisseaux de l'époque. Des fiches à photocopier permettent de noter les dégâts infligés.

Les règles sont tout aussi simples que celles des jeux terrestres, mais (tout de même) entièrement différentes. Seuls se déplacent sur la carte des pions « Task Force », trois pour le Turc, quatre pour le Russe, qui peuvent ou non contenir des vaisseaux. Ces pions se déplacent d'un hexagone par tour, et ce déplacement est codé quatre tours à l'avance. C'est simple et de bon goût. Si deux flottes se rencontrent, on passe au combat, à condition qu'une des deux ne réussisse pas à s'enfuir.

Le combat lui-même est affaire de jets de dés. Chaque vaisseau tire un certain nombre de dés (selon le nombre de ses canons), touche sur un 6 (ou 5-6 à courte distance) et chaque coup au



Une famille de wargames poids plume pour découvrir et jouer rapidement sur des thèmes originaux.

*** POUR LES COMMANDER**
Pacific Rim Publishing, PO box 23651, Oakland, California 94623, États-Unis.
Prix : $ 10 chaque jeu, sauf Black Sea Fleet ($ 12), Last Elephant Offensive ($ 16) et Honour Alone ($ 20). Ajouter pour chaque jeu $ 3 pour livraison par bateau et $ 6 par avion.

but donne lieu à un jet de dés sur une table qui dépend du calibre des canons. Les petits et moyens calibres sont quasi inefficaces sur des objectifs cuirassés. En fait, la seule grande décision à prendre, c'est de tenter de fuir si l'on est plus faible. Sinon, vous n'avez plus qu'à prier les dés ! Mais le système marche très bien. Une troupe de quatre vieux cuirassés a toutes les chances de se faire démolir face à deux cuirassés modernes, deux fois mieux pourvus en canons de gros calibres et beaucoup plus résistants.
Au total, il y a là de quoi passer un moment agréable. Je dirais même que les amateurs de batailles navales se doivent de commander le jeu, ne serait-ce que pour l'originalité du sujet.

LAST ELEPHANT OFFENSIVE

Retour sur terre avec l'Extrême-Orient, et des sujets toujours aussi originaux. En mars 44, les Japonais lancent sur le front de Birmanie l'offensive U-Go, l'équivalent, d'une certaine façon, de l'offensive allemande des Ardennes neuf mois plus tard. Ils veulent s'ouvrir le chemin de l'Inde. Mais quelque part dans la jungle, du côté du village de Sangshak, deux ou trois bataillons indiens et népalais s'accrochent au terrain, et leur artillerie, transportée à dos d'éléphant, prend un retard fatal.
Bonne idée que ce jeu sur un épisode méconnu. La carte, un peu plus grande (45x55 cm), est presque uniformément verte. La jungle ! Les cent pions comprennent quelques mignons éléphants (côté japonais) et de charmants mulets (côté allié) qui servent à transporter l'artillerie sur ce terrain inhospitalier. La séquence de jeu est banale : mouvement-combat, à toi, mais il y a quelques épices. D'abord, un pion est handicapé s'il n'est pas ravitaillé et à portée d'un Q.G. Ensuite, l'attribution des appuis d'artillerie, essentiels, se fait secrètement et simultanément pour tous les combats, à l'aide de fiches à photocopier.
L'intérêt du jeu vient des conditions de victoire : pour l'essentiel, le Japonais doit sortir ses unités vers l'ouest. Et pour y arriver, il a intérêt à contrôler les voies de communication (je vous le disais, on jurerait la bataille des Ardennes). Au total, encore une fois, un jeu qui se joue sans trop de maux de tête. Et surtout, un sujet qui change agréablement des steppes d'Ukraine ou du bocage normand !

HONOUR ALONE

Du 8 au 13 décembre 41, les Japonais chassent les troupes britanniques défendant les abords de Hong Kong sur le continent chinois. Le temps de se regrouper, ils débarquent le 19 sur l'île. Incroyablement, les défenseurs, inférieurs en nombre, en matériel, en ravitaillement, en entraînement, tiendront une semaine ! Bravo, mais y avait-il matière à en faire un jeu ? Car les malheureux défenseurs seront finalement laminés. L'auteur de Last Elephant Offensive a cependant pensé que ce serait intéressant.
Bizarrement, Honour Alone est le plus lourd des six jeux présentés ici. Lourd en règles – fondamentalement les mêmes que pour l'épisode des éléphants, mais avec des raffinements pour l'artillerie côtière, l'appui aérien, les camions, et tutti quanti. Lourd en pions et marqueurs (300 en tout). Lourd en carte (50x60 cm), mais c'est la plus jolie du lot.
J'avoue que l'intérêt du sujet me paraît incertain. L'objectif est d'améliorer le résultat historique, c'est-à-dire, pour le gouverneur de Hong Kong, de capituler plus tard que le 25 décembre… Bof. Dommage, l'ensemble est bien fait. Enfin, c'est sûrement un *collector's* !

Bougez-vous avec la Poste !

Dans le fond, ces jeux sont en moyenne plutôt bien faits. Le concept du jeu commandé via la Poste est à creuser. D'autant que, sans coûter bien plus cher, je suis sûr que l'aspect matériel (cartes surtout) pourrait être très amélioré. Pour l'instant, si vous trouvez dans la liste un sujet qui vous intéresse, n'hésitez pas et commandez-le, même avec le supplément pour envoi à travers le globe, ça vaut le coup.

Frank Stora

FICHES TECHNIQUES

Bastogne, Crossroads of Death
Sujet : décembre 44, les Ardennes…
Matériel : 100 pions convenables, une carte laide mais suffisante d'environ 42x27 cm.
Règles : archi-simples mais correctes.
Conclusion : le matériel ne paye pas de mine, mais l'ambiance y est, et on peut jouer un match aller-retour en une (un peu longue) soirée.

Demyansk Pocket
Sujet : fin 41-début 42, le front russe. La poche allemande est finalement dégagée par une contre-offensive.
Matériel, règles et conclusion : voir Bastogne.

Salla, a Fight to the Finnish
Sujet : juillet et août 41, sur le front de Finlande, deux tentatives pour couper la voie ferrée menant à Mourmansk.
Matériel et règles : voir Bastogne.
Conclusion : un excellent jeu.

Black Sea Fleet
Sujet : Russes contre Germano-Turcs en mer Noire, 1914-1917.
Matériel et règles : voir Bastogne.
Conclusion : faites vos scénarios vous-mêmes, et amusez-vous !

Last Elephant Offensive
Sujet : mars 44. L'artillerie de la dernière offensive japonaise vers l'Inde est accrochée dans la jungle de Birmanie.
Matériel et règles : toujours 100 pions ; la carte est toujours aussi laide mais un peu plus grande, les règles toujours aussi simples et correctes.
Conclusion : voir Bastogne.

Honour Alone
Sujet : décembre 41. Pour l'honneur, les troupes du roi résistent dans Hong Kong.
Matériel et règles : 300 pions ; jolie carte (pour une fois !). Règles nettement plus complexes que celles des autres jeux.
Conclusion : très bon jeu si vous aimez les causes perdues d'avance…

Flashpoint : Golan

Les règles politiques sont la bouteille à l'encre des wargames. Mark Herman et Victory Games ont relevé le défi pour nous proposer Flashpoint : Golan.

Un a priori perplexe

J'avoue avoir un peu grincé des dents lorsque j'ai vu arriver Flashpoint : Golan. Certes, les productions Victory Games dépassent en général la moyenne. Mais voir en 1992 un jeu se présentant comme la simulation de la cinquième guerre israélo-arabe, après la sagesse dont ont fait preuve les Israéliens lors du conflit du Golfe, et la participation de la Syrie et de l'Egypte à la coalition ; cela me laissait circonspect. J'ai froncé un peu plus les sourcils lorsque j'ai vu mentionné une intervention soviétique. Et j'ai poussé un gros soupir quand j'ai vu l'existence et l'importance des règles politiques.

Les règles politiques, on en a connues, pas qu'un peu, et on s'en est toujours plaint. Souvent à raison, car elles nous étaient parachutées, telles des interventions divines, à l'issue d'un lancer de dés. Certes, la caractéristique des wargames fait que, plus on s'élève dans l'échelle, plus on pratique l'abstraction. Mais comme les interactions politiques ne commencent à acquérir une influence sur le jeu qu'à partir de l'échelon stratégique, on était en droit de leur demander qu'elles soient traitées avec autant de soin que le moral à l'échelon tactique. Or, l'entrée d'un pays dans un conflit ne peut être traité de la même manière qu'un changement de météo.

L'état des lieux

Avec une carte qui s'étend de la mer Morte à Beyrouth et de la Méditerranée à une cinquantaine de kilomètres à l'est de Damas, à raison de 4 km par hexagone, FP nous présente un terrain détaillé. Toutes les routes sont d'ailleurs présentes. Les pions vont du bataillon à la brigade. Les tours de jeu sont de vingt-quatre heures. On est donc bien dans un jeu qui se situe à la limite de l'opérationnel et du stratégique.

Les règles sont volumineuses, mais claires. Il ne faut d'ailleurs pas se laisser berner par les appellations de livret de règles et livret de scénarios, ce dernier comprenant lui-même un certain nombre de règles, et pas des moindres.

Les pions sont agréables et de bonne facture. Chose étonnante pour un jeu de cette échelle, ils sont remarquablement dépouillés. Les unités de mêlée ne portent que leur potentiel de combat, les unités d'artillerie et assimilées indiquent en outre leur portée, tandis que les quartiers généraux font mention de leur volume de contrôle et de leur rayon de commandement.

FICHE TECHNIQUE

Flashpoint : Golan est un wargame opératif-stratégique en anglais par Victory Games sur une hypothétique cinquième guerre israélo-arabe.
Matériel **(de qualité) : 2 cartes, 780 pions, un livret de règles, un autre de scénarios, 2 cartons de tables.** ***Complexité*** **: élevée.** ***Durée de jeu*** **: assez importante (de 2-3 à 12 h). Peu de possibilité de jouer en solitaire, par contre excellent pour jouer en équipes.**

Jeu de commandement

Les pions ne portent pas de potentiel de mouvement. C'est tout à fait normal, car ils ne peuvent se déplacer que s'ils en ont reçu l'ordre. En clair, que si un Q.G. est intervenu.

L'une des particularités de FG est en effet de faire jouer un grand rôle au C3I (Commandement, Contrôle, Communication, Intelligence). C'est typique de la guerre moderne, et particulièrement sensible aux échelons divisionnaires et supérieurs. Il était donc normal que cela figure dans FG. Il existe d'ailleurs plusieurs niveaux de Q.G., et ces différents niveaux doivent tous être activés pour mettre en branle une unité de mêlée ou un soutien. Ainsi, un Q.G. de « Command » (équivalent de notre corps d'armée) ne peut actionner directement qu'une unité indépendante ; une unité dépendant organiquement d'une division, elle-même subordonnée à un « Command », ne pourra s'ébranler que si les deux niveaux de Q.G. supérieurs sont opérationnels.

Les zones de contrôle et le ravitaillement sont assez classiques. La détection joue un grand rôle, elle est très détaillée (détection des Q.G., des unités statiques et en mouvement…) et bien traitée. Une possibilité de réaction immédiate, pas très éloignée du tir d'opportunité des jeux tactiques, est incluse. L'initiative est symbolisée par le momentum[1], et très variable. Sa simulation est ainsi beaucoup plus souple et permet une exploitation plus facile (et plus logique) des avantages remportés.

Un facteur humain prépondérant

La place de l'homme est très importante, à deux niveaux. Celle du combattant, tout d'abord, car FG comporte des règles de moral, ce qui est rare dans un jeu de cette échelle où la qualité des unités, lorsqu'elle est présente, est fixée une fois pour toutes. Tel n'est pas le cas ici : lors des attaques sur plusieurs flancs, par exemple, la qualité de l'unité attaquée baisse d'un facteur, diminution portée à 2 lors d'une attaque conjointe sur ses arrières. Surtout, au-delà de cette simulation de la surprise, tous les résultats de combat se font sous la forme de vérification de moral. Quatre niveaux existent ainsi pour chaque unité : normale, désorganisée, démoralisée (*broken*) et « cadre » (c'est-à-dire réduite à l'état de squelette, sans hommes de troupe ni matériel, mais avec les officiers, le personnel d'encadrement). Mais l'homme non combattant est également représenté. Naturellement, par l'action des hommes politiques et l'interaction de leurs prises



de position par le biais de la matrice des positions internationales, qui vont amener la situation initiale à se calmer ou à se développer en hostilités ouvertes. Cette matrice, qui est au centre des règles politiques, a l'avantage d'être assez largement dimensionnée pour un wargame. Et, sans être parfaite, elle reflète une large part des contraintes qui pèsent sur la gestion d'une crise, d'autant plus que l'on peut noter l'intervention indirecte de l'homme de la rue par le biais des médias (tout au moins pour les États-Unis).

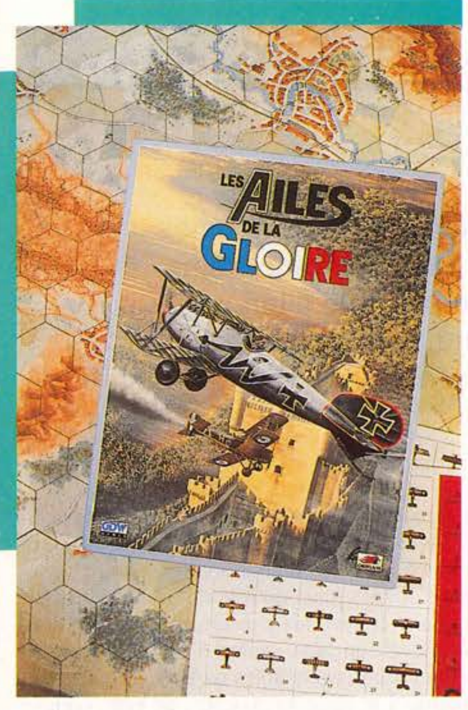
Le premier vrai « crisis game » ?

C'est en effet le titre que l'on est tenté d'attribuer à FG. Grâce à des règles politiques étoffées et pas assénées comme autrefois, on peut voir se développer une situation suivant différentes arborescences, nœuds et boucles. C'est certainement à l'heure actuelle le jeu idéal à utiliser par des professeurs de l'enseignement supérieur, dans les domaines des relations internationales comme de la Défense : il leur permettra de faire toucher à leurs étudiants la réalité de la difficulté d'une gestion conjointe de l'outil diplomatique et de la puissance militaire, l'idéal étant de multiplier les équipes de chaque camp. Pour les wargameurs, la partie demandera plus de travail, mais présentera moins d'à-coups. Reste à espérer que les pratiquants de ce jeu de crise ne seront pas baptisés des criseurs… ■

Michel Vineau

1) Le potentiel de combativité de chaque camp va évoluer au cours du scénario, en fonction des progressions et des pertes. A intervalles réguliers, les potentiels des deux camps sont comparés, ce qui entrainera, le cas échéant, une alternance dans la possession de l'initiative.

Les ailes de la gloire



Les chevaliers du ciel de la Première Guerre mondiale : un sujet toujours fascinant qui a inspiré un bon nombre de jeux de toutes sortes. C'est celui qu'a choisi Oriflam pour son deuxième wargame. Un jeu simple et intelligemment conçu, avec un soupçon d'ambiance jeu de rôle... Bien agréable !

Vue dégagée

La première impression est très bonne, aucun doute. L'illustration de la boîte aurait pu servir d'affiche au film récent *L'instinct de l'ange*, sur la vie de Georges Guynemer. Dans la boîte, le matériel est tout aussi beau. La carte est un vrai paysage et il ne manque pas un cratère d'obus dans les tranchées. Les pions, en bon carton glacé, se divisent en trois catégories. D'abord, soixante avions représentés en plan et en couleurs, dont les superbes bariolages d'époque rendent très bien sur un grand pion de 3x3 cm (tous portent au dos des indications historiques et parfois le nom et le palmarès du pilote). Ensuite, trente-six indicateurs de dégâts, bleus d'un côté et rouges de l'autre. Six indicateurs de poursuite, et toute une troupe de petits marqueurs servant à noter l'altitude, les vrilles, les flammes...

Tout va bien, installez-vous dans le cockpit, je vais brasser l'hélice pour que vous puissiez démarrer.

Règle brève, idées claires

Enfin, je veux dire, je vais lire la règle. La tâche n'est pas trop dure, puisque le livret ne fait que seize pages, abondamment illustrées de tableaux, schémas et autres photos, sans parler d'une mini biographie de Manfred von Richtofen, le Baron Rouge lui-même (dommage que, en dehors du titre du jeu, Oriflam n'ait pas cherché à adapter le texte au public français, car je vous assure que la vie de Guynemer aurait très bien pu remplacer celle du diabolique baron).

Le cœur du système est représenté par les feuilles de manœuvre, dont vous trouverez une par type d'avion représenté, ou plutôt une pour deux types d'avion, car elles sont imprimées recto verso. Vous risquez fort d'avoir besoin de photocopies pour pouvoir jouer à l'aise ! Chaque feuille indique les manœuvres que peut réaliser l'avion. Une manœuvre est représentée par un petit schéma et identifiée par un code comprenant un numéro d'ordre, une lettre (A, D ou G ; pour manœuvre vers l'avant, la droite ou la gauche) et un chiffre donnant la consommation d'essence. Ainsi, le Spad VII, chasseur français standard au début de 1917, peut effectuer la « 22d3 », au cours de laquelle il se déplace d'un hexagone en avant, pivote de 60°, se déplace de deux hexagones et pivote de 60°. L'idée des schémas est géniale, un rampant s'y retrouverait ! Le reste ressemble assez à *Air Force*. Les joueurs codent simultanément leurs manœuvres, un avion poursuivi devant renseigner celui qui est dans sa queue sur le sens de sa manœuvre . Ne pas oublier qu'il est impossible d'effectuer une manœuvre consommant deux points de carburant de plus ou de moins que la précédente. Ne pas oublier, aussi, de déduire de la réserve de carburant les points consommés par la manœuvre !

La vie des empennages

Après les mouvements, les avions qui se retrouvent en bonne position arrosent généreusement leurs adversaires à la mitrailleuse. En fonction de la distance et de divers modificateurs, la puissance de tir est aisément retrouvée sur une table, puis le résultat d'un dé indique le nombre d'indicateurs de dégâts à tirer, et le côté à lire. Exemple : 2B, deux pions à lire du côté bleu ; B3R, un pion à lire du côté bleu puis trois à lire du côté rouge. Le plus souvent, ces pions mentionnent des dégâts aux ailes ou au fuselage (relativement peu graves). Ces dégâts seront cochés sur une feuille spéciale (encore du travail pour la photocopieuse) préparée avant la partie à l'aide de la table des caractéristiques des avions. Plus embêtants : les dégâts à l'empennage, qui a peu de « points de vie » (eh oui, chassez le naturel rôliste, il revient au galop !). Très embêtants : les coups critiques. Il y a environ 5 % de risque de tirer un pion « Pilote tué » ou « Explosion du réservoir ». Douloureux, mais réaliste... Les autres gâteries incluent des incendies de moteur, des blocages de gouvernes...

Après cette phase, les joueurs vérifient le cas échéant si il leur arrive divers malheurs du style vrille, enraiement des mitrailleuses, etc., ou si au contraire ils parviennent à se débarrasser d'une de ces plaies contractées lors d'un tour précédent. Et c'est reparti, jusqu'à ce que tous les avions d'un camp aient été abattus, se soient enfuis, ou aient été contraints à se poser (ce qui peut arriver si l'on désire sauver un pilote en mauvaise posture, ou si l'on tombe en panne de carburant). Si vous le désirez, vous pouvez essayer de jouer en « campagne », c'est-à-dire faire progresser votre pilote à travers de nombreux combats. Mais dites-vous que ce n'est pas facile !

De « oui, mais... » à « mais oui ! »

L'ensemble est clair, même si tout n'est pas parfait. Exemple : les règles sur l'altitude sont en pages 10-11, alors que le mouvement est explicité en page 6. Pas grave, mais agaçant. Et puis je suis convaincu que, sur le tableau des tirs, les malus « Cible à une altitude différente » doivent être d'autant plus sévères que la cible est proche, et non l'inverse (représentez-vous la chose !). Les malus de déflexion gagneraient aussi à être revus. Ils ne dépendent pas de la distance de la cible, mais du mouvement relatif des deux avions (cf. *Air Force*). Si le tireur est dans le secteur arrière de la cible sans être dans sa queue : -1. Dans le secteur avant sans être droit devant : -3. Et lorsque les deux avions sont face à face, il doit y avoir un malus (je dirais -2), car le mouvement relatif est très rapide.

Mais ces quelques défauts sont véniels. En résumé, *Les ailes de la gloire* est un jeu de bonne qualité, agréable et pas compliqué, qui devrait intéresser les rôlistes entre deux parties tout autant que les belliludistes, et qui permet de jouer à deux, trois, quatre, cinq... Et même à beaucoup, puisqu'Oriflam a décidé de lancer un championnat national dont nous vous donnerons des nouvelles. ■

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Les ailes de la gloire **est l'édition française réalisée par Oriflam du jeu *Blue Max* de GDW.**

Sujet **: les combats aériens tactiques en 1917 et 1918 sur le front français.**

Matériel **: d'excellente qualité. 60 pions « avions » en technicolor, 36 pions de dégâts, une quantité convenable de marqueurs. Une très jolie carte en couleur (56x72 cm). Une série de fiches et d'aides de jeu dont il faudra photocopier une bonne partie.**

Règles **: simples et en général de bon goût, malgré un plan parfois déconcertant.**

Qualités **: wargame « à plusieurs » très jouable, tout en offrant une simulation très correcte sur du beau matériel.**

Défauts **: mineurs.**

En somme **: mérite une très bonne note. Un achat automatique pour tous les amateurs d'aviation et une bonne idée pour les autres.**

Brigade Series

Embrace an Angry Wind
Perryville

La guerre de Sécession est un des thèmes de prédilection des wargames américains. Pourtant il est encore possible d'innover sur ce sujet si exploité, comme le prouve The Gamers, le petit éditeur de l'Illinois.

Petit mais inventif

A côté des éditeurs géants du style Avalon Hill ou Victory Games, gravitent de nombreuses petites sociétés, animées par une poignée de fanatiques, qui tentent de survivre en proposant des jeux de qualité. Souvent issus des clubs, ces éditeurs, qui ne peuvent pas se permettre de produire un seul mauvais jeu sous peine de disparaître, développent souvent un système original, décliné par la suite, ce qui permet de l'améliorer tout en limitant les coûts.
Ainsi, The Gamers a développé un système de jeu qui restera à mon avis parmi les inventions les plus originales dans le domaine du wargame : Brigade Series, consacré à la guerre de Sécession.

Le règne des estafettes

La grande innovation de cette série réside dans son système de commandement. Les joueurs ne déplacent plus leurs troupes à leur guise, mais doivent écrire des ordres et les faire parvenir à leurs subordonnés avant que les unités puissent bouger. Ils doivent ensuite appliquer strictement ces ordres, même si leurs conditions d'application ont radicalement changé. Il est ainsi possible de recréer des situations qu'aucun autre système ne permet de reproduire, comme l'assaut de positions retranchées dans des conditions absurdes ou criminelles, ou l'absence de réaction de troupes alors que des occasions excellentes s'offrent à elles. Certes, ce système est frustrant pour les joueurs habitués à être obéis, mais l'incertitude de la guerre ainsi reproduite est parfaitement réaliste, et des wargameurs qui recherchent la simulation plutôt que la compétition trouveront leur bonheur avec ce type de jeux.

Mise à niveau

Un livret de règle s'applique à tous les jeux de la série, mais les scénarios et les règles optionnelles de chaque bataille sont expliqués dans un livret spécifique à chaque titre. Perryville et Embrace an Angry Wind, les deux derniers jeux sortis, ne modifient pas les règles décrites plus haut, mais ils ont le mérite de mettre à niveau leur dernière version. Leur qualité graphique a beaucoup progressé par rapport aux précédentes créations. Réalisés par DAO, les pions et les cartes sont magnifiques. D'ailleurs, les anciens jeux de la série devraient bientôt être disponibles sous cette forme et sans coût supplémentaire pour les joueurs possédant les anciennes versions.

Deux incompétents et un assassin…

La bataille de Perryville simule un engagement ayant eu lieu en 1862 dans le Kentucky (théâtre ouest). Lors de cette bataille, les deux commandants (E.K. Smith pour les confédérés, D.C. Buell pour les fédéraux) firent un concours du plus mauvais général, accumulant bourdes sur bourdes et laissant chacun son tour échapper des occasions exceptionnelles. Mais ne soyons pas trop prétentieux car avec un système comme celui de Brigade Séries, chaque joueur, même expérimenté, aura l'occasion de commettre les mêmes erreurs, et peut-être de bien pires…
La bataille débute alors que l'armée sudiste dispose d'un avantage numérique important. Mais très vite les divisions nordistes font leur apparition et l'initiative change de camp. L'intérêt principal de cette bataille réside là : profiter au maximum des occasions présentes. Avec les jeux de cette série, même une armée en infériorité numérique importante peut avoir une chance de gagner une bataille si son commandement est capable d'optimiser ses ordres. La bataille se gagne plus grâce à une stratégie cohérente et bien appliquée qu'avec des coups de dés chanceux et des réactions au coup par coup.
Le second jeu simule la bataille de Franklin, de l'hiver 1864. A cette date les sudistes ont perdu toute chance de gagner la guerre, mais certains s'acharnent encore, tel le général Hood. Personnalité extraordinaire, le général Hood avait commencé la guerre comme colonel et la finit général d'armée. Alors qu'il avait été l'un des plus brillants commandant de brigade et de division, il se révéla un piètre général d'armée. Il fut en fait desservi par ses qualités de féroce combattant puisqu'il fit attaquer au cours de cette bataille des positions retranchées contre un ennemi très supérieur et que son armée fut pratiquement détruite au cours de la contre-attaque qui suivit. Le jeu permet de simuler ces deux batailles (l'attaque sudiste et la contre-attaque nordiste). Le terrain couvre deux cartes où se dérouleront les deux engagements, le passage de l'une à l'autre étant déterminé par le résultat des premiers combats.

FICHE TECHNIQUE

Embrace an Angry Wind –The Battle for Franklin, Perryville : deux wargames en anglais édités par The Gamers.
Sujet **: deux batailles de la guerre de Sécession.** ***Echelle*** **: opérationnelle.** ***Matériel*** **: de belle qualité, nombreux scénarios.** ***Complexité*** **: moyenne à élevée.** ***Réalisme*** **: excellent.** ***Durée de jeu*** **: 5 h.**

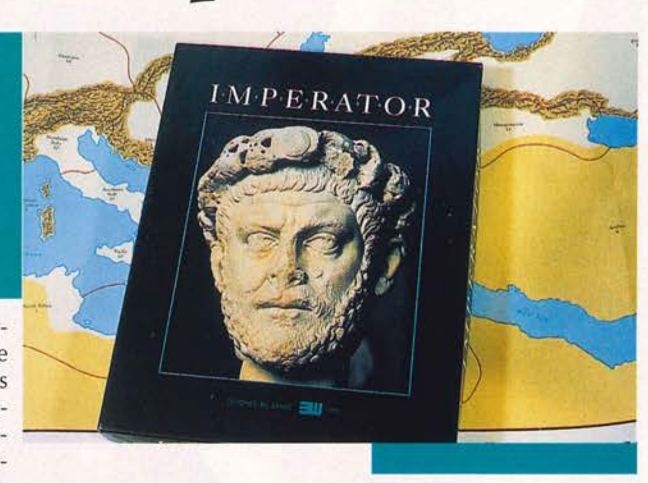
De bonnes bases de travail

Aucune de ces deux batailles ne fut un tournant de la guerre, mais de petits jeux tels que ceux-là peuvent être une excellente introduction au système et permettent ensuite de se tourner vers d'autres batailles plus féroces – ou plus grandioses – de la guerre civile américaine (Gettysburg, Chickamauga, Wilderness ou Antietam sont toutes disponibles dans ce même système). Les concepteurs de cette série tiennent aussi à varier leurs jeux en proposant des scénarios optionnels qui peuvent modifier la physionomie de la bataille. Des troupes supplémentaires peuvent arriver, de nouveaux commandants peuvent être nommés ou des conditions locales peuvent changer. Il est alors possible d'explorer d'intéressants *what if*.
De tels jeux sont particulièrement valables pour les clubs, puisqu'ils peuvent servir de support à des parties multijoueurs, dans lesquelles les camps sont organisés en commandements et où chacun se voit assigner des objectifs par un joueur incarnant un des commandants en chef. Ils conviendront aussi aux amateurs d'histoire militaire qui veulent vraiment ressentir les émotions d'un général d'armée, c'est-à-dire la frustration, la colère, l'angoisse, et parfois – mais bien rarement – la satisfaction… ■

Jérôme Discours

Imperator

La mode de l'Antiquité semble se confirmer chez les éditeurs américains, et l'on ne peut que s'en réjouir. Comment en effet ignorer cette période de l'Histoire, celle où l'art de la guerre opposait les formations de combat les plus disparates en une permanente lutte pour l'existence ? Imperator est une tentative originale de simulation de cette sanglante mêlée des empires.



Un parfum de civilisation...

Imperator est un jeu multijoueur à scénarios (15 en tout) retraçant chacun un épisode marquant de la confrontation entre les principaux empires de l'époque, bientôt balayés à leur tour par de nouveaux venus. L'originalité est ici, un peu comme dans Civilization (le jeu sur micro, pas le jeu de plateau), que la victoire peut s'obtenir aussi bien par une conquête militaire classique que par des réalisations plus pacifiques, telles la religion, la loi, l'éducation ou la construction de monuments grandioses. Les vertus guerrières ne sont donc pas les seules nécessaires, d'autant plus qu'un joueur éliminé en cours de partie peut l'emporter aux points : les pyramides ont survécu à Sparte, tel est l'esprit du jeu.

La mêlée des empires

Une fois le scénario choisi, on place sur la carte (divisée en 37 provinces et 10 zones maritimes) les forces des joueurs et des puissances neutres. Le but du jeu est simple : le joueur qui à l'issue du nombre de périodes précisé dans le scénario aura accumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur. Pour avoir une idée de la stratégie à adopter, il suffit de se reporter à la fiche d'aide de jeu distribuée à chaque joueur : on marque un point par point de trésor ou de revenu engrangé, mais on en gagne bien davantage en favorisant l'éducation (400), le bien-être de la population (700), sans parler de la construction des monuments (1200), pour ne citer que les plus importants. A l'inverse, on peut perdre des points, notamment en raison du mécontentement populaire (-100) ou d'une abdication (-100). Par ailleurs, afin d'éviter la « frénésie du dernier tour », la progression du marqueur de période est partiellement aléatoire, ce qui déjoue ce genre de calcul mesquin. Le choix de la stratégie à suivre sera donc guidé non seulement par la configuration du scénario (certains étant plus militaires que d'autres) mais aussi par les goûts personnels de chacun. Quoi qu'il en soit, il faudra prendre une décision rapidement, car ce type de calcul des points de victoire condamne les hésitants.

La structure même du jeu est relativement simple. Chaque tour représente une saison fictive, à laquelle est associée, en plus du déroulement normal, une activité spécifique. Ainsi, en hiver, les troupes prennent leurs quartiers et doivent être entretenues, tandis qu'au printemps les percepteurs d'impôts parcourent les campagnes. L'été est la saison des événements aléatoires (brigandage, famine, naissance d'un héritier, peste, etc.) à la suite de quoi, à l'automne, les monarques administrent leur empire en se consacrant à l'un des trois domaines suivants : gouvernement, intrigues à la cour, diplomatie. A ceci près, le déroulement de chaque tour est identique et divisé en quatre phases : siège (le cas échéant), pillage (s'il y a lieu), mouvement, et achats (levée de troupes et investissements divers). C'est dans le domaine des investissements que réside la principale originalité du jeu. Il est ainsi possible d'« acheter » les monuments, la religion, etc., mais également d'investir dans la recherche, dont le résultat est toujours imprévisible, celle-ci pouvant aussi bien susciter une avancée décisive sur le plan architectural, médical, technologique ou militaire que pas de progrès du tout.

Du point de vue militaire, le jeu est relativement original. Au lieu du traditionnel rapport de forces, chacun choisit en secret une formation tactique, après quoi on consulte la table pour savoir quelles troupes seront avantagées par la résultante (sous forme de multiplication de leur potentiel de combat). Puis chaque protagoniste décompose sa force totale en centaines, dizaines et unités et jette les dés sur les tables adéquates. Par exemple : si l'un des belligérants a 127 points de force, il jettera les dés une fois sur la table des centaines, deux fois sur la table des dizaines, et sept fois sur celle des unités. Celui qui a subi le moins de pertes est le vainqueur et peut poursuivre les survivants selon la même procédure. Il faut remarquer qu'il vaut mieux anéantir l'ennemi en une ou deux campagnes au maximum, car au printemps les troupes des neutres reviennent à pleine force.

Le mouvement enfin est assez simple : les troupes ne peuvent se déplacer qu'au sein d'une armée ou sous le commandement d'un chef. Les opérations combinées (terrestres + navales) sont possibles, ainsi que les interceptions.

Pour le reste, certaines règles optionnelles ou non, comme les alliances, les mariages royaux ou les appels aux dieux épicent un peu le jeu.

FICHE TECHNIQUE

Imperator est un jeu politico-économico-militaire en américain publié par 3W.
Thème **: essor et chute des empires, de la Haute Antiquité au Moyen Age.**
Echelle **: 1 période = 3 ans.** ***Matériel*** **: 400 pions cartonnés, une carte du bassin méditerranéen, cinq fiches d'aide de jeu, un livret de règles et de scénarios de 20 pages, deux dés à six faces.** ***Nombre de joueurs*** **: de 1 à 5, selon le scénario choisi.** ***Historicité*** **: presque nulle.** ***Complexité*** **: faible.** ***Jouabilité*** **: très grande, tout comme la flexibilité.** ***Durée de jeu*** **: varie avec les scénarios, mais le rythme global est assez rapide (quelques heures).**

De la bouillie refroidie ?

Face à un jeu de 3W, firme dont la majorité des jeux manque manifestement de finition, la méfiance est de rigueur. Pourtant, Imperator avait tout pour être un bon jeu : un thème intéressant et original, et de bonnes idées ; il n'a pas tenu ses promesses, loin s'en faut.

Sur le plan matériel, un détail est révélateur : il n'y a même pas de marqueurs pour indiquer les provinces contrôlées par chacun ! En outre, les tables de combat imprimées sur la carte sont erronées : il faut se reporter à celles contenues dans les règles. Il est vrai que celles de la carte étaient mathématiquement fausses, mais celles des règles le sont aussi. D'autre part, bien souvent le secret des formations tactiques est tout théorique, dans la mesure où une seule cumule tous les avantages des autres sans en avoir les inconvénients.

Plus grave encore, l'Histoire est la première victime de ce jeu de massacre. Rien n'interdit en effet aux Vikings d'acheter des éléphants, ni aux Hittites de lever des phalanges, etc. Les tables d'administration sont tout aussi absurdes : pour peu qu'on bénéficie du bonus de +1 pour le cas où le monarque est dans sa capitale, on risque fort de subir des outrages de la Fortune bien plus désastreux que sans ce cadeau empoisonné !

Conclusion

En l'état actuel, bien que distrayant, les nombreuses lacunes matérielles et conceptuelles de ce jeu le rendent impropre à la consommation. Néanmoins, tout créateur de jeu potentiel devrait y trouver de quoi exercer ses talents en plus d'une base de travail acceptable. Mais pour la majorité des joueurs, il vaut mieux passer outre. La pierre philosophale que serait une simulation stratégique antique-médiévale avec un contenu réellement historique reste à découvrir. ■

Selim Saheb Ettaba



Le tome 1 de l'**Histoire mondiale du renseignement**, de Roger Faligot et Rémi Kauffer, vient de paraître. Il traite de la période qui s'étend de 1870 à 1939, c'est-à-dire de la naissance des services secrets modernes à la veille de la Seconde Guerre mondiale. Cet ouvrage très complet, et d'ores et déjà destiné à devenir sous peu le texte de référence sur le sujet, se lit comme un roman. Il fournira une inépuisable mine de... renseignements et d'inspiration pour les créateurs de scénarios de jeu de rôle (on y trouve en effet de bons résumés des principales affaires d'espionnage de la période), mais aussi pour les wargameurs désireux de mieux comprendre les dessous de la diplomatie et de la stratégie mondiale à une époque riche en événements internationaux majeurs. En le lisant, vous saurez tout sur les services secrets chinois (ceux de Mao comme ceux de Tchang Kaï Chek), la Kempeitai japonaise, les Services secrets tchèques ou polonais des années trente, ou, bien sûr, les agences britannique, française, allemande, américaine, et bien d'autres choses encore... Un régal !
Coédité par les éditions Robert Laffont et Gérard de Villiers.

● **Military incompetence – why the american Military doesn't win**, de Richard A. Gabriel, date quelque peu puisque cet ouvrage de 1985 analyse les opérations sur la prison de Son Tay, au Nord Viêt-nam, l'affaire du Mayaguez en 1973, l'échec de la libération des otages de l'ambassade américaine de Téhéran, en 1980, les attentats contre les marines à Beyrouth en 1983, et le débarquement à la Grenade la même année. Pourtant, malgré les succès obtenus par le Pentagone depuis lors, il n'est pas inutile de se pencher sur ces affaires, et l'auteur sait de quoi il parle puisqu'il était alors officier dans le service de renseignements de l'US Army et qu'il connaît « de l'intérieur » les problèmes qui se posent à cette gigantesque machine bureaucratique que sont les forces armées américaines. L'étude des défaites, boulettes, bévues, et autres catastrophes est en effet au moins aussi importante que celle des victoires.
Publié à New York, chez Hill and Wang.

● Le numéro 190 de la **Revue historique des Armées** n'est pas, pour une fois, consacré à un thème particulier, d'où son titre de *Mélanges*. Au hasard du sommaire, je note les articles suivants, qui me semblent être dignes d'intérêt pour les wargameurs : le rôle stratégique de la forêt, 1871-1914, exemples dans les forêts lorraines ; la mise à terre des canonniers de la marine au XIXe siècle ; la quasi-war ou une drôle de guerre entre la France et l'Amérique (1797-1800) ; la coopération aéronautique franco-tchécoslovaque (janvier 1933-septembre 1938) ; la prévention de la peste pendant la campagne d'Égypte et de Syrie (1798-1801).
Publiée par le Service historique des Armées, au Château de Vincennes.

● Les **Principes de stratégie maritime** de Julian S. Corbett font partie des grands classiques de la pensée stratégique et, bien entendu, ils n'avaient, jusqu'à présent, jamais été traduits en français. Enfin, pour une fois, une faute grave est réparée ; mieux vaut tard que jamais ! Corbett (1854-1922) fut l'« autre » grand théoricien de la guerre navale, au moins l'égal de Mahan. Il fut le premier, et encore aujourd'hui le seul, à avoir transposé les enseignements de Clausewitz à la stratégie maritime. En étudiant les problèmes de fond qui se posent aux stratèges navals, il pose du même coup les questions essentielles de la guerre moderne à l'échelon grand-stratégique. Livre capital mais complexe, et tout indiqué pour les joueurs des Fleets, de Pacific War, de World in Flames, des deux jeux WWII de chez TSR, ou même d'Empires in Arms.
Publié aux éditions Economica.

● **L'amiral de Ruyter au combat (1607-1676)** est le dernier ouvrage de la collection *Campagnes et Stratégies.* On le doit à la plume de l'amiral Hubert Granier, ce qui, en soi, est une garantie de sérieux, car un marin sait mieux que quiconque parler intelligemment de la vie et des exploits d'un autre marin, au demeurant l'un des plus grands de tous les temps. De Ruyter fut en effet un amiral néerlandais qui dirigea la marine de son pays à l'époque où les Provinces-Unies (les Pays-Bas actuels) étaient l'une des principales puissances mondiales, et en tout cas la première puissance maritime et navale du temps (la seconde moitié du XVIIe siècle), devançant même alors l'Angleterre ! Les aficionados de Wooden Ships & Iron Men trouveront leur bonheur dans ce livre : récits de combats, analyses tactiques, et matière à d'innombrables scénarios.
Publié aux éditions Economica.

● **Le comte de Tilly** est une biographie signée Guillaume Samsoen de Gérard et consacrée à ce célèbre général impérial de la guerre de Trente Ans (l'un des cinq ou six plus importants pour tout dire !) qui fut tué lors d'une bataille contre les Suédois de Gustave-Adolphe, lequel possédait alors la meilleure et surtout la plus novatrice armée d'Europe. Les figurinistes, qui souvent apprécient cette période, sauront reconnaître tout l'intérêt de cet ouvrage. Les autres doivent se demander pourquoi, depuis déjà plusieurs numéros, je leur parle aussi abondamment de ce conflit. Je leur dois une explication. En effet, à côté de la Renaissance, mon autre coup de cœur historique – pour ne pas dire mon autre obsession – va à la guerre de Trente Ans et à la première moitié du XVIIe siècle en général, et ce pour plusieurs raisons. D'une part, ce fut une période de révolutions fondamentales dans l'art de la guerre et tout amateur de tactique et d'art opérationnel ne peut qu'y trouver matière à étude, et d'autre part parce que ce fut également une période de bouleversements politiques majeurs qui façonnèrent le visage de l'Europe que nous connaissons actuellement (les joueurs de jeux de diplomatie se régaleront au récit des manœuvres et des manipulations que tous les puissants de l'époque pratiquèrent sans retenue). En outre, mes espions m'annoncent que la firme GMT Games (bien connue pour ses excellents wargames Hornet Leader, The Great Battles of Alexander et SPQR) devrait entamer cet été la publication d'une nouvelle série de jeux consacrée aux batailles de la guerre de Trente Ans... C'est le moment ou jamais de commencer à s'y intéresser !
Publié aux éditions F.-X. de Guibert (ex-éditions O.E.I.L.)

● Les joueurs de jeux de diplomatie et autres simulations grand-stratégiques pourront lire avec profit un fort intéressant petit livre écrit il y a plus de trois siècle le **Testament politique, ou les maximes d'État de Monsieur le cardinal de Richelieu**... Dans cette magistrale leçon d'histoire, Richelieu fait un cours de réalisme politique. Il y rend compte, d'abord, de la manière dont il a lui-même rempli sa tâche, il y expose certains de ses projets, il y défend sa politique en essayant d'écarter le reproche d'inhumanité dont on lui fait grief. Enfin, il y adresse ses recommandations au roi pour tenter d'assurer, après sa propre disparition, la continuité de son œuvre. Loin d'être un traité théorique, ce texte fondateur de la politique absolutiste fut suivi par les rois de France jusqu'en 1789. Les wargameurs apprécieront tout particulièrement les chapitres consacrés à la puissance terrestre et à la puissance maritime.
Publié à Bruxelles aux éditions Complexe.

● **La gloire des ingénieurs – L'intelligence technique du XVIe au XVIIIe siècle**, de Hélène Vérin, étudie la première vague d'explosion technologique qu'a connue l'Europe à partir de la Renaissance jusqu'à l'âge classique, c'est-à-dire de Léonard de Vinci à Vauban. Or, comme ce sera souvent le cas depuis lors, cet essor de la technologie eut des origines militaires puisque l'immense majorité des inventions de ce temps furent créées dans des buts guerriers (fortifications, machineries de siège, artillerie, mines, navires, modélisation, systémique, avancées mathématiques, etc.). L'auteur aborde ce sujet en profondeur, en examinant le rôle politique et social de ces hommes, leurs rapports avec les pouvoirs de l'époque, et leur émergence en tant que groupe socio-professionnel essentiel dans les nations modernes à la recherche de la puissance. Les lointaines origines du complexe militaro-technico-industriel en quelque sorte.
Publié chez Albin Michel, dans la (prestigieuse) collection L'évolution de l'humanité.

● À titre d'illustration de l'ouvrage précédent, voici **Le Triomphe de la Méthode**, plus connu sous son titre original de **Traité de l'attaque des places de Monsieur de Vauban, ingénieur du Roi**.

Il s'agit en effet ni plus ni moins que de la réédition du plus célèbre ouvrage de poliorcétique de tous les temps, œuvre du non moins célèbre Vauban, qui constella notre territoire de forteresses jugées à juste titre imprenables. Dans ce très beau livre, somptueusement illustré et reproduit à l'identique de l'édition originale de 1704 conservée à la Bibliothèque nationale, vous saurez tout sur l'art de la fortification à l'âge classique, mais également sur l'art des sièges et de la prise d'assaut des places fortes. Pour les heureux possesseurs de ce jeu monumental autant qu'introuvable, jadis publié par la regrettée firme SPI : The Art of Siege. Un dernier détail : ce traité servit à l'instruction des ingénieurs militaires pendant deux siècles, on ne pouvait imaginer meilleure preuve de qualité...
Publié aux éditions Gallimard, dans la collection Découvertes-Albums.

● **An Encyclopedia of Battles**, de David Eggenberger, est, comme son nom l'indique, une sorte de dictionnaire qui rappelle l'essentiel de ce qu'il faut savoir sur plus de 1560 batailles, de l'an 1479 avant J.-C. à nos jours. Bon ouvrage de référence, agrémenté de quelques cartes (malheureusement en nombre insuffisant), et évoquant parfois des affrontements presque oubliés de la majorité des historiens (sans parler du grand public...), il sera utile à tous les étudiants ou chercheurs désireux de posséder un outil exhaustif.
Publié à New York, chez Dover Publications Inc.

● Parmi les nouveautés de l'excellente et célèbre collection britannique Ospreys, j'ai relevé deux titres : **Vietnam Marines, 1965-73**, présente les marines américains mais également sud vietnamiens et sud coréens durant ce terrible conflit ; **Romano-Byzantine Armies - 4th-9th centuries**, présente les armées de l'empire byzantin des débuts, lorsqu'il était encore l'Empire romain d'Orient, très marqué du sceau de son glorieux prédécesseur, et luttait (pas toujours avec succès) contre les barbares germaniques, les Perses sassanides, et les armées de l'Islam naissant. Il va sans dire que ce dernier est superbement illustré par Angus Mac Bride.
Publiés à Londres par Ospreys Publishing Ltd.

● À l'appui de l'article de Claude Esmein publié p. 94, voici un livre intitulé **STAR 21 – Strategic technologies for the Army of the twenty-first century**. C'est un recueil de textes écrits par divers collaborateurs d'un institut privé faisant de la recherche prospective pour le Pentagone et qui livre ici le résultat de ses spéculations sur les technologies des armements terrestres de demain. C'est impressionnant ! J'ai tout particulièrement apprécié les chapitres suivants : *Challenges for the Army in the next century, Characteristics of the threats, Systems to win the information war, Integrated support for the soldier, Systems to enhance combat power and mobility, Air and balistic missile defense, Technology implications for force structure and strategy.*
Publié à Washington D.C par la National Academy Press.

● **Zen et arts martiaux**, de Maître Taisen Deshimaru, est un excellent petit livre qui explique comment la philosophie du zen parvint à domestiquer les brutales techniques de combat japonaises pour les transformer en de véritables « arts martiaux », conçus non seulement en vue de l'efficacité optimale, mais aussi de la recherche de soi-même. Ainsi naquit le célèbre bushido, le code d'honneur des guerriers nippons. La lecture de ce livre ne fera de mal à personne mais, au-delà de son indéniable apport spirituel, elle permettra à ceux d'entre les wargameurs qui cherchent à percer les secrets de la véritable pensée stratégique, de s'en approcher un peu plus. Au prix, bien sûr, d'un lent, long et difficile travail sur eux-mêmes... Depuis des siècles, les Asiatiques savent bien que la pratique de la méditation est consubstantielle à celle de la stratégie.
Publié chez Albin Michel, dans la collection Spiritualités vivantes. ■

Laurent Henninger

Tous les ouvrages anglo-saxons présentés ici sont disponibles ou peuvent être commandés auprès de la librairie World Data, 10 rue Nicolas Flamel, 75004 Paris. Tél. : 42.78.05. 78 ; fax. : 42.78.14.72.

Panorama de la presse wargame

◆ Le **Canadian Wargamers Journal**, volume 7 n° 1, contient un dossier World in Flames, des règles avancées pour Quebec 1759 (Columbia Games), des errata pour Stalingrad Pocket (The Gamers) et West Front (Columbia Games) et une variante de règle pour ASL ; tandis que le volume 7 n° 2 contient un gros dossier sur les wargames avec figurines antiques-médiévales, un dossier World in Flames, des errata officiels pour EastFront (Columbia Games), des conseils et des variantes pour Campaign to Stalingrad. Enfin, ces deux numéros consacrent des articles élogieux à Casus Belli !

◆ **Fire & Movement** n° 85 continue la publication de son anthologie consacrée aux wargames sur la guerre de Sécession, en traitant cette fois des jeux sur les campagnes du début de l'année 1862. On y trouve également des présentations et critiques de Speed of Heat, West Front, Crusades, et de bien d'autres.

◆ **Moves** n° 74 nous propose des parties commentées (« replays ») de Race for Tunis, Bloody Kasserine et Stalingrad Pocket, ainsi que des variantes et des scénarios pour Wooden Ships & Iron Men, Modern Naval Battles, The Boer War, ou des analyses de Flashpoint Golan et 1918 : Storm in the West (jeu paru dans Command Magazine n° 16). Enfin, j'ai noté la présence d'un fort intéressant dossier sur le rôle des clubs de wargameurs dans le développement de notre hobby.

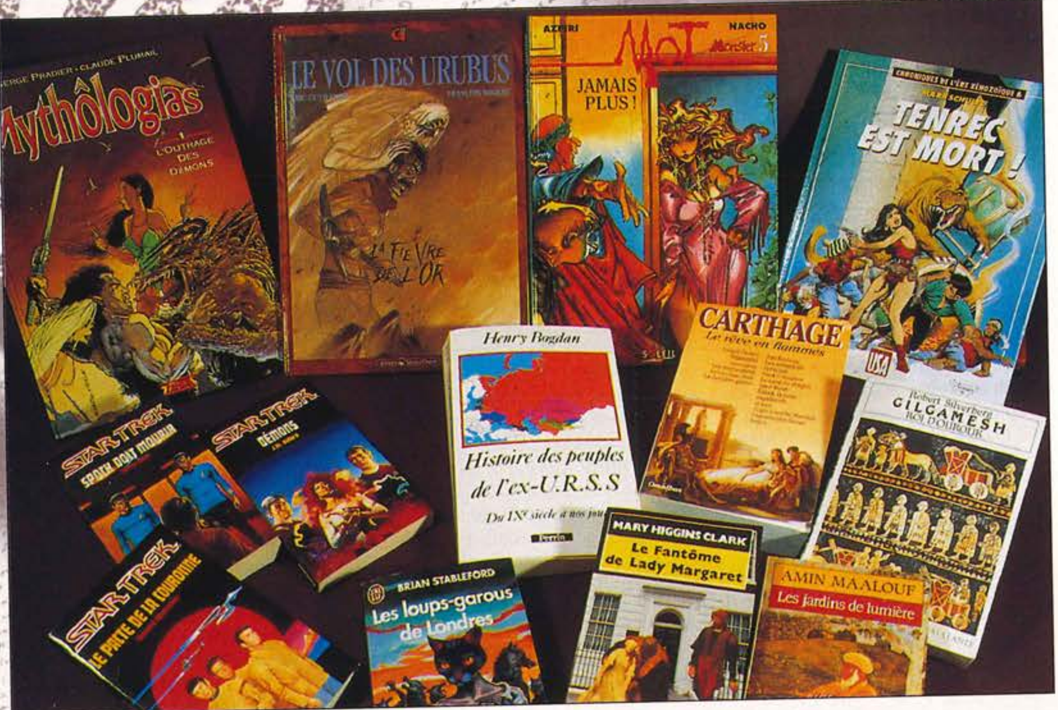
◆ Le n° 28 du magazine **Europa** contient un ordre de bataille pour les commandos et forces spéciales britanniques, une analyse de certaines unités soviétiques, la proposition d'un nouveau système routier pour l'Afrique du Nord française (présente dans le jeu Torch) et un scénario de démonstration et d'apprentissage consacré à la bataille d'El Alamein. De son côté, le n° 29 intéressera les joueurs français avec une analyse (américaine...) de l'armée française de 1939 et, surtout, un scénario ayant pour thème une première frappe française en Sarre, et ce dès le début de la guerre... Alléchant ! En outre, on trouvera des articles bien utiles tels que celui consacré aux points de victoire et à la détermination d'une grande stratégie dans les jeux de la série, à l'économie dans le futur supplément Grand Europa, ou un mini replay de Balkan Front.

◆ **Command** n° 21 contient un jeu en encart (Blood & Iron) et un dossier historique sur la guerre austro-prussienne de 1866. Cette guerre de sept semaines, gagnée par les Prussiens de von Moltke et Bismarck à la bataille de Sadowa (également connue sous le nom de Königgratz), fut extrêmement importante car elle marqua définitivement l'échec de la réunification complète des Allemagnes puisque l'Autriche fut dès lors exclue d'un processus qui ne devait plus concerner que les autres pays germaniques bientôt réunis sous l'autorité de la Prusse. Cette guerre devait encore permettre à Berlin d'améliorer son outil militaire, lequel atteindra la perfection que l'on sait quatre ans plus tard, contre la France !...
En outre, ce numéro contient des articles sur le siège de Kut, ville située en Mésopotamie – l'Irak actuel – et alors aux mains des Anglais, par les Turcs, pendant la Première Guerre mondiale ; la conquête du Pérou inca par les Espagnols de Pizarre en 1525 ; l'attitude de Staline lors du déclenchement de l'opération Barbarossa ; la bataille de Smolensk en 1941 qui marqua la mise en échec de la tactique du blitzkrieg ; la contre-offensive franco-anglaise sur Arras en 1940 ; et une intéressante réinterprétation de la Seconde Guerre mondiale en Europe.

◆ **Operations** n° 8, le magazine de la firme The Gamers, devient progressivement une revue « normale » traitant de l'actualité du hobby et des jeux de la concurrence (on trouvera ainsi un article sur les principes du jeu en solitaire). La série d'articles théoriques sur la guerre de mouvement et le wargame continue en abordant ce que l'auteur appelle le « bulldozerblitzkrieg ». Enfin, on trouvera comme d'habitude les errata, précisions, règles optionnelles, et autres analyses pour les jeux de cet éditeur.

◆ **Strategy & Tactics** n° 157 contient un jeu en encart avec un dossier historique sur les guerres civiles dans la Rome républicaine (César contre Pompée !), un article sur l'attaque japonaise sur la Malaisie en 1942, et un portrait de ce grand théoricien (et praticien !) de la guerre que fut le général prussien von Moltke au XIXe siècle. Le n° 158, quant à lui, propose un jeu en encart avec dossier historique sur la campagne de Mandchourie en 1939 qui vit s'affronter Japonais et Soviétiques, un article sur le rôle de Léonard de Vinci dans la Renaissance de l'art de la guerre et de l'ingénierie militaire au XVIe siècle, et un autre sur l'opération aéroportée allemande de conquête de l'île grecque de Leros en novembre 1943.

◆ Enfin, je signale l'existence de deux excellents fanzines de nos amis belges. L'un s'appelle **ASL News** et traite de... devinez quel jeu ? Originalité : afin de satisfaire aussi bien les lecteurs francophones que les lecteurs flamands, il est écrit en anglais. Bourré de scénarios et de conseils de jeu, je ne peux que le recommander à tous les aficionados de ce système.
L'autre s'intitule **Hexagones** et est plus classique : aux côtés d'une rubrique très complète d'actualité des parutions intéressant notre hobby, on trouvera un dossier « front russe », des présentations de plusieurs autres jeux (dont certains sur ordinateur) et un article historique sur la Belgique coloniale.
Pour les contacter :
— ASL News/Pedro Ramis, 28 avenue Seghers, B-1080 Bruxelles, Belgique.
— Hexagones/Les Compagnies d'Ordonnance, 15 rue E. Vandervelde, 6040 Jumet, Belgique.



BD

De l'antiquité au futur le plus lointain, un seul point commun : la lutte entre le Bien et le Mal.

● **Mythôlogias**, T1 - *L'outrage des démons* (Pardier et Plumail ; Zenda). Le chouchou d'abord, pour bien commencer la page... C'est de l'heroic fantasy, avec du bon et rien que du bon. Le titre de la série n'est pas trompeur, vous y trouverez toutes les légendes de l'univers, brassées dans un même chaudron (celui du Dagda, bien sûr). Sur un thème classique, la lutte éternelle du Bien et du Mal, s'affrontent les démons des enfers les plus noirs et les champions des dieux des hommes. Guerriers, voleurs et magiciens, humains ou gnomes, rien ne manque à la fête. Dommage pourtant que l'héroïne, guerrière de son état, ressemble à une simple nénette en maillot de bain, alors que tout le reste, des vêtements aux décors, déborde de l'imagination prolifique du dessinateur...

● **La crypte du souffle bleu**, T3 - *Les neuf armées de rouille* (Durand et Castaza ; Soleil). Encore le Bien contre le Mal, sur fond de quête dans un univers d'heroic fantasy. Pour sauver les siens, Jofre est parti chercher la poussière bleue, celle qui peut guérir son pays de la rouille qui l'envahit. Cette quête extérieure, matérielle, le conduit à une autre, personnelle, où ce qu'il a toujours regardé comme un ennemi peut se révéler le plus proche des alliés et où d'étranges liens peuvent se créer...

● **Poupée d'ivoire**, T4 - *Le tombeau scythe* (Franz ; Glénat) et **Les Scythes**, T1 - *L'ambassadeur d'Hadès* (Ramaïoli ; Soleil). Deux albums différents à la fois sur le thème et l'ambiance, mais deux façons complémentaires d'aborder l'histoire des Scythes, ce peuple de guerriers, riche et puissant. Une fois n'est pas coutume, ce n'est pas l'aspect ludique mais historique que l'on retiendra...

● **Les héritiers d'Orphée**, T2 - *La cité des orages* (Aubert et Molinari ; Soleil). Imaginez un univers souterrain dont la porte se trouve quelque part au Tibet. Un univers sans soleil, mais où jours et nuits se succèdent. Un univers où règnent la loi et l'ordre mais où le souverain est un enfant qui doit céder sa place lorsqu'il atteindra ses dix-sept ans. Un univers enfin où la déesse Tortue interdit toute violence, mais donne aux siens le pouvoir de tuer par la foudre... De superbes idées, sur fond de Seconde Guerre mondiale, mais exploitables quel que soit votre jeu...

● **Le vol des urubus**, T2 - *La fièvre de l'or* (Gutierrez et Migeat ; Vents d'Ouest). Début du XX[e] siècle, quelque part en Guyane. L'or et le rhum déchaînent les passions et ouvrent en grand les écluses de l'âme. Les intérêts financiers et politiques côtoient le vaudou sans le voir et la fièvre s'abat sur les colonies. Pas de jeu particulier en accord avec cet album, mais des références et de belles idées à exploiter dans une ambiance de fantastique contemporain.

● **Tramp**, T1 - *Le piège* (Kraehn et Jusseaume ; Dargaud) et **Condor**, T5 - *Opérette marseillaise* (Autheman et Rousseau ; Dargaud). Deux romans policiers en images dans des ambiances portuaires, à Rouen et à Marseille. Dommage qu'il n'y ait pas un jeu de rôle adapté à ce type d'aventures, car elles sont propres à tous les rebondissements et revirements souhaitables... Un jour peut-être. En attendant, essayez avec Simulacres...

● **Mot Monster**, T5 - *Jamais plus* (Azpiri et Nacho ; Soleil). Variation humoristique sur le thème de Peter Pan. Mot et son copain Léo partent à la recherche de la cité interdite, avec Jessica, mais aussi avec Crochet, Clochette, des Indiens, des sirènes, des requins et... des robots. Amateurs de fantastique contemporain, car c'en est, accrochez-vous, le rêve est encore plus près de la réalité que vous ne le supposez.

● **Chroniques de l'ère xénozoïque**, T6 - *Tenrec est mort* (Schultz ; Comics USA). Six cents ans dans le futur, le monde ne ressemble à rien de ce que nous connaissons, les grands sauriens cohabitent avec l'homme sur une terre dévastée où subsistent encore quelques restes technologiques mal compris et peu utilisés. Le décor est planté, le jeu de rôle existe (Cadillacs and Dinosaurs), il ne manque plus que des personnages en quête de hauteur (d'âme, bien sûr), vos joueurs préférés !

● **Neige**, T6 - *Le pisse-dieu* (Gine et Convard ; Glénat). Tout se passe en France, dans un univers gelé, rendu pratiquement inhabitable suite à la faute d'un ordinateur « météo » dont la programmation a dérapé. Un petit groupe d'hommes détient les clés qui vont (peut-être) permettre de rouvrir le mur qui isole l'Europe glacée du reste du monde ; et Vézelay, la colline éternelle, semble être le lieu où se trouve la porte, une des portes... Ce monde glacial est un univers de jeu décrit avec moult détails dans les six tomes parus à ce jour, avec énormément d'idées sur la survie après une catastrophe. A exploiter avec Bitume MkV, pourquoi pas ?

● **Les êtres de lumière**, T1 (Pleyers ; Hélyode). A mi-chemin entre space opera et introspection, cette réédition rajeunie (l'originale date de 1983) décrit la vie à l'intérieur d'un vaisseau-monde. Le peuple zorien voyage d'étoile en étoile, et tout n'est pas rose à bord de leur lune artificielle transformée en vaisseau spatial. Au-delà du scénario lui-même, adaptable facilement à un équipage humain, beaucoup d'éléments sont utilisables, aussi bien technologiques (canons lumière et rayons tracteurs) que « sociaux », comme celui de l'Ordinateur-Omniscient qui gouverne l'ensemble.

● **Titania** (Giménez ; Comics USA). Réédition encore pour cet album que je qualifierais de catalogue générique des paradoxes temporels. Rien de moins que sept nouvelles (dont une inédite) sont ainsi mises à la disposition des MJ en mal d'idées. Tout y est dit concernant le temps et son exploitation future, en long, en large, et surtout en travers !...

● **La mort de Captain Marvel** (Starlin ; Semic France). Captain Marvel va mourir. Captain Marvel est mort ! Cet album est le prétexte à un bref retour sur la vie et l'œuvre de celui qui porte sur ses épaules le nom de sa maison d'édition. C'est aussi l'occasion de faire un panorama (presque) complet de ses amis, ses ennemis, de tout ce que Marvel Comics compte de bons et de méchants. A ne pas manquer.

André Foussat

ROMANS

New York, 1882

Le retour de Marion Marsh, de Jack Finney, était un excellent roman fantastique basé sur la mythologie du cinéma muet. Avec **Le voyage de Simon Morley**, du même auteur, la nostalgie se reporte sur le XIX[e] siècle, très exactement au début des années 1880. Simon Morley se voit proposer une aventure fabuleuse : retourner au mois de janvier 1882. L'expérience réussit, et Morley découvre qu'il aime vraiment ce New York où les flèches des églises sont encore les plus hautes constructions de la ville – tout en cherchant à comprendre pourquoi un millionnaire d'alors s'est suicidé –, tandis que les responsables du projet s'inquiètent du risque de paradoxes... Disons-le immédiatement, la grande qualité de ce roman est l'évocation troublante du New York de 1882, que viennent renforcer photographies et dessins insérés dans le texte. Les descriptions minutieuses de l'architecture, des vêtements et de la vie quotidienne combleront de bonheur le MJ soucieux de réalisme, qui devrait se faire un plaisir, après avoir lu ce livre, d'utiliser le cadre en question. Une œuvre d'un intérêt exceptionnel – mais cher, il est vrai. *(Denoël « Présences ».)*

Vrac de printemps

Bonne vieille Terre (Jack Vance). Réédité en poche un an à peine après sa sortie en grand format, ce deuxième épisode des Chroniques de Cadwall fait bien entendu suite à *La station d'Araminta*. Wayness part pour la Terre afin de retrouver la Charte qui assure le sta-

ROMANS

Star Trek à lire

Une nouvelle collection au Fleuve Noir, qui remplira de contentement les *trekkies* en tout genre, car elle a pour objectif de publier les **romans Star Trek** ! Il ne s'agit pas ici de novellisations des épisodes de la série, mais d'aventures inédites de l'équipage de *l'Enterprise*. Certains titres ont été écrits par des auteurs comme James Blish, Mack Reynolds, Greg Bear, David Gerrold, etc. Sur les trois titres de la première livraison, je vous conseille *Spock doit mourir*, par James Blish. *Démons*, par J.M. Dillard, possède une excellente idée de base, gâchée par un traitement tout à fait hâtif. Quant au *Pacte de la couronne*, même les aficionados de la série peuvent s'en dispenser.

La pêche aux zines

● **Yellow Submarine**, dont je vous ai souvent parlé dans ces pages, vient d'atteindre son numéro 100, ce qui fait de lui le plus ancien fanzine encore en activité. Pour l'occasion, AFR a sorti un pavé de 172 pages qu'il est, à mon sens, indispensable d'acquérir. Vous pouvez aussi vous abonner... (A.-F. Ruaud, 245 rue Paul-Bert, 69003 Lyon. 50 F, 150 F les 4 numéros.)
● **Manticora** est un peu l'YS du fantastique. Pour tout savoir – et plus encore – sur l'horreur moderne. (Paralias Productions, 48 rue de Cursol, 33000 Bordeaux. 100 F les 4 numéros.)
● **Kronix** est un nouveau fanzine consacré aux textes littéraires. Au sommaire du numéro 1, beaucoup de « noms » : Dorémieux, Ballard, Walther ; et un mini dossier sur Jacques Barbéri. Très belle couverture couleur. (Valérie Soler, 62 rue Beaunier, 75014 Paris. 40 F.)

tut de réserve naturelle à Cadwall. L'intérêt de ce roman vient de la description parfaitement « vancienne » d'une Terre future baroque et, oui, exotique. (Presses-Pocket « Science-fiction » 5521.)
Plus fort que le feu (Philip José Farmer). Sixième volume de la saga des Hommes-Dieux, ce roman pourrait y mettre – enfin ! – un terme. Roman tout à la fois épique et astucieux, qui prolonge ses prédécesseurs sans guère apporter de renouvellement, il devrait réjouir tous ceux qui, comme moi, suivent depuis le début les aventures de Kickaha – et les amateurs d'univers-gigognes, naturellement. *(Presses-Pocket « Science-fiction » 5525.)*
L'homme Berserker (Fred Saberhagen). Cinquième volume de cette saga contant l'affrontement de l'humanité et des Berserkers, ces machines sans âme conçues pour tuer. Cette fois-ci, le personnage principal est un enfant, mi-homme micircuits électroniques, qui va s'avérer un atout précieux. Si vous avez besoin d'un adversaire implacable et inhumain dans le cadre d'un jeu de rôle de space opera, le Berserker est ce qu'il vous faut. *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Evasion ».)*
Xénocide (Orson Scott Card). Troisième volume des aventures d'Ender. Cependant, ceux qui auront surtout apprécié l'aspect guerrier du premier seront déçus ; c'est une histoire en demi-teintes que nous conte ici Card. Un peu longuet à mon goût, avec ses 480 pages. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)*
Berlin-Bangkok (Jean-Pierre April). Un excellent roman qui s'inscrit dans la lignée de Dick et de Jeury. Réalités truquées, pièges psychiques – et pour finir une grande idée de SF, généreuse et optimiste. Beaucoup d'idées à glaner si vous aimez les scénarios cyberpunks ne reposant pas que sur l'usage des armes. *(J'Ai Lu « Science-fiction » 3419.)*
Secret show (Clive Barker). Et pour conclure, last but not least, un roman un peu passé inaperçu d'un des maîtres de l'horreur anglaise. Son atout maître : l'ambiance. Barker sait s'y prendre pour créer un climat étouffant ; n'hésitez pas à suivre son exemple. Une excellente réédition – à quand celle du Royaume des devins, le chef-d'œuvre de cet auteur ? *(Presses-Pocket « Terreur » 9089.)*

Roland C. Wagner

UNIVERSALIS

Trois excursions...

... dans des univers complètement oubliés des créateurs de jeu de rôle.
Gilgamesh, roi d'Ourouk, par Robert Silverberg (éditions de l'Atalante) se déroule en Mésopotamie, trois ou quatre millénaires avant notre ère. Combats contre les démons, intrigues politiques, quête de l'immortalité... C'est à la fois un bon roman et un excellent documentaire sur une époque et des coutumes fascinantes.
On peut dire à peu près la même chose de **Carthage** (éditions Omnibus). Cet énorme bouquin regroupe cinq romans d'intérêt variable, plus un copieux dossier documentaire. Rien qu'avec **Salammbô** et **Les Mercenaires**, vous avez de quoi faire jouer une copieuse campagne avec guerre civile, invasions, trahison... et les Romains dans le rôle des méchants qui se font étriller.
Franchissons les siècles et les kilomètres pour arriver en Perse, au IIIe siècle après J.-C., dans **Les Jardins de Lumière** d'Amin Maalouf (Livre de Poche). Vie, gloire et malheur d'un prophète trop en avance sur son époque et son pays ou « il ne sert à rien de prêcher la paix et l'unité à des gens qui ne veulent pas écouter ». Une histoire qui peut, hélas, être replacée partout et toujours, telle quelle ou à peine adaptée.

Quelques crimes

Suite des aventures de frère Cadfaël, avec **L'hérétique et son commis** d'Ellis Peters (10/18). Je ne le mentionne que pour mémoire, dans la mesure où j'ai déjà parlé plusieurs fois de ce brave moine et de son turbulent XIIe siècle. Cet épisode est particulièrement réussi, toutefois.
Le fantôme de Lady Margaret de Mary Higgins Clark (Livre de Poche) vaut surtout par la longue nouvelle qui occupe, à elle seule, la moitié du volume. A peine adaptée, elle fera un bon scénario de Cthulhu ou de Chill... Quant au reste, il est toujours possible d'y glaner des éléments pour à peu près n'importe quel jeu contemporain.
J'avais acheté **L'affaire James Joyce** et **Mort à Harvard** d'Amanda Cross, sans trop savoir de quoi il était question. Je ne le regrette pas ! Ces deux petits polars seront peut-être difficiles à adapter au jeu de rôle, mais ils sont bien faits, bien écrits, amusants... bref, tout ce qu'il faut pour se changer les idées (disons, pour les maniaques qui ne pensent qu'à dépiauter ce qu'ils lisent, qu'il est possible d'en tirer des éléments sur le fonctionnement des institutions universitaires américaines, mais franchement, vous pouvez vous passer de prétexte, pour une fois !).

Pour se faire une culture sur...

Henry Bogdan est l'auteur d'une *Histoire des Pays de l'Est* dont je vous ai parlé il y a deux ans, lors de sa parution. Très logiquement, il continue par une **Histoire des peuples de l'ex-URSS**. Etant donné l'ampleur du terrain et le nombre de « peuples » en jeu, il est forcément un peu schématique. Mais ça vaut quand même le déplacement ! Entre le IXe et le XIXe se sont écoulés mille ans pleins de bruits et de fureur, à faire parfois ressembler nos propres guerres à des querelles de cour de récréation. Quant aux chapitres consacrés aux ères communiste et post-communiste, ils incitent à réfléchir un peu sur l'avenir, qui s'annonce franchement sinistre.

Spécial Nephilim

Les Loups-Garous de Londres, de Brian Stableford, est sorti tout récemment chez J'Ai Lu Epouvante. Lent et d'une construction assez bancale, il constitue néanmoins une lecture chaudement recommandée aux MJ de Nephilim. On y découvre des démiurges issus d'un âge d'or préhistorique qui se réveillent dans le Londres de 1872, des humains possédés, des sociétés secrètes et des sorciers qui tentent de les manipuler... bref, on est en pays de connaissance !

Excursion dans l'Ailleurs

Dinotopia de James Gurney (Albin Michel) est mon chouchou pour ce bimestre, et de très loin. C'est un gros livre illustré, soi-disant destiné aux enfants. En fait, c'est exactement le genre d'ouvrage que vous pouvez offrir à un petit frère ou cousin pour lui faucher sans scrupules quelques semaines plus tard, quand il sera lassé de regarder les images et sera retourné s'hypnotiser devant la télévision. Le postulat est tout simple : un naturaliste anglais du siècle dernier fait naufrage sur un île inconnue... qu'il découvre peuplée de dinosaures et d'humains vivant en bonne intelligence. La civilisation humano-dinosaurienne est décrite avec un souci du détail qui donne parfois le vertige. Le texte est passionnant, les illustrations somptueuses, il y a des cartes, une masse de données « réalistes »... Bref, c'est un univers parfaitement exploitable, livré clés en main. Un seul regret, il est un peu cher. ■

Tristan Lhomme

UNIVERSALIS

Plus ça change...

... plus c'est la même chose. **Histoire de Fantômes Chinois n° 3** ressemble comme deux gouttes d'alcool de riz à ses deux prédécesseurs. Personnages identiques ou presque, histoire calquée sur les précédents épisodes... mais, curieusement, on ne se lasse pas d'entendre raconter l'histoire du vieux moine, de son disciple et de la très belle revenante.
Il y a tout ce qu'on aime voir dans un film de ce genre : de l'humour, des effets spéciaux, des scènes complètement folles... et des acteurs qui jouent correctement ; ce qui change nettement de la plupart des films fantastiques américains. Au moment où sortira ce numéro de Casus, le film sera déjà en salle depuis deux mois. Mais si vous avez encore l'occasion d'aller le voir, courez-y !

Deux bonnes B.O.

La musique du **Dracula** de Coppola (Colombia) est exactement ce qu'il faut pour sonoriser les passages angoissants d'un bon Cthulhu. Chœurs, violons, grognements... il y a tout ce qu'il faut pour créer une ambiance sinistre et oppressante.
Ralph Bakshi est sans doute, avec Pete Fenelon, un des hommes les plus détestés des tolkienophiles militants. Il faut dire qu'il a osé tourner un dessin animé à partir du **Seigneur des Anneaux** ! Dessin animé dont, tout souci de polémique mise à part, la bande originale est largement exploitable. Les derniers morceaux, notamment, sont idéaux pour les scènes de bataille à grand spectacle (c'est quand même la moindre des choses ! Ils ont été conçu pour illustrer les combats au gouffre de Helm et la mort de Theoden sous les murs de Minas Tirith !). Et comme elle est assez facile à trouver en ce moment, vous auriez tort de ne pas vous précipiter (par Leonard Rosenman, chez Intrada).

NDF

8e Salon des jeux de la porte de Versailles

La mouture 93 vue par les éditeurs

Depuis que l'AFEJ, l'association des éditeurs de jeux, a négocié avec l'organisation du Salon l'existence d'espaces de démonstration sur chaque stand, le Salon des jeux est devenu la zone la plus animée – au sens interactif du terme – de ce show bicéphale. Des animations éveillant l'intérêt du chaland qui, venu pour le modélisme, prenait alors le temps de découvrir des jeux, connus par ouï-dire, auprès de démonstrateurs disponibles (cela profitant plus au jeu de plateau qu'au jeu de rôle qui manque encore d'outils vraiment simples pour l'initiation). Le saviez-vous, mais il y a parfois à côté de vous des gens qui aimeraient s'initier aux jeux de simulation, et qui n'osent pas vous le demander, rebutés par le côté « spécialiste » des groupes de joueurs trop hermétiques, et par le jargon qu'on emploie tous sans y penser ?

La quête d'information est d'ailleurs une forte motivation chez les visiteurs, souvent à la recherche de conseils personnalisés qu'ils ne trouvent pas ailleurs. Recherche également de nouveaux partenaires : le besoin de rencontrer de nouvelles têtes, de sortir du cercle de copains ou de la famille, a poussé de nombreux MJ ou joueurs de HeroQuest à proposer spontanément aux éditeurs d'animer bénévolement des parties.

Une surprise au niveau du jeu de rôle : des parents sont venus, sur plusieurs stands, participer à des parties d'initiation, dans l'idée de faire jouer leurs enfants trop jeunes pour devenir eux-mêmes meneurs de jeu. Voilà qui est nouveau...

Nouveau aussi, ou du moins en évolution notable : la fréquentation des joueurs non parisiens marque l'accroissement de l'impact du Salon, qui devient par ailleurs LE moyen pour des joueurs occasionnels, ou qui ont cessé de jouer, de reprendre contact avec le monde du jeu.

Ce qui, par contre, reste un mystère pour tous, c'est la motivation des joueurs qui payent pour venir dans ce lieu tout de même bruyant pour jouer uniquement à un jeu de rôle qu'ils connaissent déjà. Il faudra qu'on leur demande pourquoi, l'an prochain...

TROPHÉES CASUS BELLI

CASUS BELLI

Et le gagnant est...

Et le gagnant est... absent pour cause d'océan Atlantique. En attendant que nous profitions d'un déplacement aux États-Unis pour remettre le trophée à White Wolf, l'éditeur de Vampire-the masquerade, c'est l'occasion pour Gary Gygax de féliciter Frank Dion pour la création du trophée.

Ce n'est pas facile de faire éditer son jeu. Mais il faut du culot pour monter sa propre maison d'édition dans ce but. MultiSim a d'ores et déjà réussi le pari, et Philippe Weil pouvait venir recevoir le prix de la meilleure création française en jeu de rôle pour Nephilim.

Même s'il a un peu perdu de sa qualité littéraire à la traduction, Vampire reste le plus apprécié et vaut à Fabrice Sarelli, d'Hexagonal, de recevoir le « Dion » du meilleur jeu traduit en 92.

Vu la profusion des suppléments, il est certain que les voix étaient fractionnées et que l'écart entre deux produits s'est joué sur peu de voix. Coiffant Sun County, c'est Scriptarium Veritas qui emporte le trophée du meilleur supplément français ou étranger, que Marc Nunès reçoit au nom de l'équipe de Siroz Productions.

Les jeux, et surtout les gammes de suppléments, sont des créations très étalées dans le temps, et pour attribuer à Christophe Begey son Prix spécial de la rédaction, l'équipe de Casus s'est permis quelques libertés avec le carcan de l'année civile pour récompenser les trois excellentes créations françaises d'Oriflam pour le jeu Hawkmoon, auquel elles ont redonné vie : La France, La Kamarg et L'Empire ténébreux.

De l'animation...

La période des vacances scolaires a évité le paradoxe de l'an passé : des week-end de folie où l'on n'approchait pas les stands, et des jours de semaine désertiques pour le plus grand désespoir des animateurs. Cette année, l'attraction était constante : les tables prises d'assaut l'après-midi pour les initiations étaient occupées dès le matin par des démos de jeux moins connus, pour des nouveautés : scénario inédit de Mercenaires par l'auteur, démos de Tigres Volants, jeu suisse de SF dans sa version 2.0, etc.



Démo de Tigres Volants, par l'auteur, membre de l'association des Créateurs genevois.

Mais pour les plus mordus, l'animation, c'était aussi et surtout de rencontrer les éditeurs et les créateurs de jeu pour discuter, demander un conseil, ou parler de tout autre chose. De ce point de vue, le stand Siroz ne manquait pas de sujets de conversation : on y jouait à Footmania, on y commentait la nouvelle coupe de Croc, on y écoutait Jean-Luc Bizien lancer quelques riffs de guitare sur son mini ampli marshall de poche... Chez Descartes, Tom Dowd (l'auteur de Shadowrun, venu exprès des États-Unis) assurait chaque après-midi des démos de son jeu sur une maquette géante (désolés, il n'y a pas de photo, car il devenait instantanément impossible d'approcher !). Quoi que moins connu, le MJ de Star Wars n'était pas mal non plus dans le genre, et a dû faire vendre pas mal de jeux par sa belle prestation...



Pour ceux qui ne saisiraient pas bien le sens du crapou-cote de la critique Shadowrun (p.28-30), voici le Croc new-look tel qu'il apparut à ses fans médusés débarquant sur le stand Siroz...



Un détail de l'immense maquette, réalisée par Bruno Allanson, sur laquelle Tom Dowd faisait ses démos de Shadowrun...



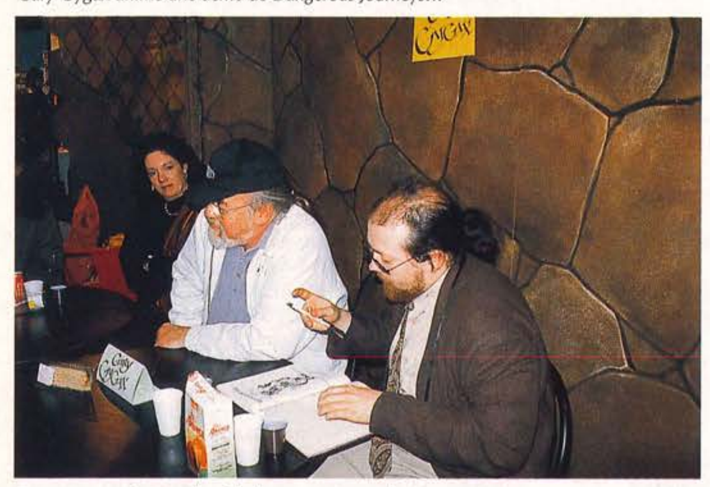
Un gagnant du championnat Bloodbowl se prend la tête avec un des footballeurs de l'équipe de Marseille.

Et sur le stand Casus ?

Sur le stand Casus, notre invité de marque Gary Gygax n'a pas économisé sa salive, sans cesse entouré de joueurs, ceux qui venaient spécialement pour le voir autant que ceux qui le découvraient, incrédules (hé !, mais, ça ne serait pas Gary Gygax, là ? Nooon ? Si ! Si !).



Gary Gygax anime une démo de Dangerous Journeys...



François Marcela Froideval dédicace un Oriental Adventures, l'ouvrage auquel il avait le plus collaboré durant son séjour à TSR.

Chacun avait amené son bouquin de « donjon » : vieille boite rouge de la règle de base, vieux bouquin rapiécé, quelques rares collectionneurs avaient même la boite blanche de D&D, la toute première, pour y faire apposer la griffe du père du jeu de rôle, tout en dissertant sur l'évolution du jeu et quelques mystères de sa genèse. Gary a bien sûr animé des démos de son nouveau jeu, Dangerous Journeys (qui, étant en train de changer de distributeur, n'était trouvable qu'à notre comptoir).
Deux soirées ont été plus particulièrement animées sur le stand Casus : le mardi arrivaient les premiers exemplaires du hors-série Jeux de stratégie, ce qui valait bien un petit verre de champ'avec les amis des stands voisins. Et le vendredi, soir de la nocturne, c'était la remise des Trophées Casus Belli...

Trophées Casus Belli

Pas de suspense, les gagnants des premiers Trophées Casus Belli du jeu de rôle récompensant les meilleures créations de l'année 92 connaissaient déjà les résultats. Aussi, pour les surprendre, il ne restait qu'un moyen : le trophée lui-même. Créé par Frank Dion (va-t-on parler de « remise des Dion » ?), le moins qu'on puisse dire c'est qu'il a été apprécié.
La distribution s'est passée dans la bonne humeur, Gary Gygax himself remettant les trophées aux éditeurs. Commentaire de Gygax : « Il semble que les gens soient assez d'accord avec vos choix. Personne ne « boooo », comme souvent chez nous ! » Commentaire du rédac'chef pour ceux qui étaient derrière lors de la remise : « Promis, l'an prochain, j'amène une sono et je prépare un texte ! »
Et pour terminer, un grand merci chaleureux à la Guilde de Picardie, Alfred et Christophe, pour l'animation, l'accueil et leur patience.

Photo : C. Santerne



Autre invité du Salon : le dessinateur Siudmak, plébiscité sur le stand Temps Libre.

Le retour de Gengis Khan

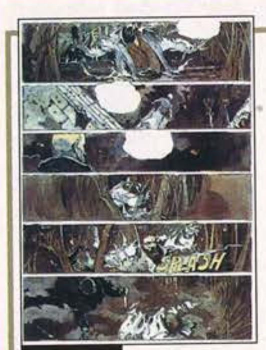
Si la série Légendes avait continué, l'un des titres à paraître aurait dû être Légendes mongoles. Le travail en était déjà bien avancé, et les motivations des guerriers mongols étant indissociables des notions de conquêtes, le jeu de rôle devait se doubler d'un jeu de plateau stratégique, afin de gérer l'évolution de la situation politique. Et comme il n'y a rien de plus triste qu'un bon jeu qui dort dans un carton, le jeu de rôle (refondu sous le titre de Gengis-Khan, et qui se joue maintenant avec un système de cartes et un dé à dix faces) avec le jeu de plateau (sous-titré Terreur sur les steppes) qui l'accompagne, a été présenté lors du dernier Concours international de créateurs de jeu de la ville de Boulogne. Bien lui en a pris, puisqu'il a obtenu le prix spécial du jury, ce qui lui permet de revenir sur de devant de la scène, et vaut à ses auteurs (Philippe Alliot, Frédéric Descombes, Alexis Lang, Marc Deladerrière, Guillaume Sorel, Stéphane Truffert, et Jean-Charles Vidal) un chèque de trois mille francs, à se partager ou à jouer sur une partie de Gengis-Khan…



Venus recevoir leur prix des mains du maire de Boulogne, Jean-Charles Vidal et Alexis Lang vont pouvoir se remettre en quête d'un éditeur. (photo D. Guiserix)

Miniaturiste. Les nains Alternatives Armies de la rubrique Métalliques ont été mis en peinture par Michel Dauvilliers.

CONCOURS L'ÎLE DES MORTS
organisé par Vents d'Ouest et Casus Belli



Les résultats

Voici les questions qui vous étaient posées dans notre dernier numéro, ainsi que leurs réponses. Elles n'étaient pas évidentes et certains d'entre vous ont gagné avec seulement deux réponses justes sur trois (voire une seule pour les derniers du classement).

Question 1 : En quelle année procéda-t-on à l'ouverture du cimetière du Père Lachaise ?
Réponse : 1804
Question 2 : Combien de versions de *L'île des morts* existe-t-il ?
Réponse : 5
Question 3 : Quel est le premier écrit de Lovecraft ?
Réponse : *La petite bouteille de verre*
Question subsidiaire :
Quelle sera la somme des âges des auteurs de L'île des morts au 1er janvier 2000 ?
Réponse : 76
Les premiers gagnants ont trouvé toutes les bonnes réponses et ont été départagés par la question subsidiaire.

1er prix : une planche originale de G. Sorel
(1) Laurent Brice, 85550 Bessancourt

Du 2e au 5e prix : la série *L'île des morts*
(2) Laurent-Xavier Conce, 85300 Soullans. (3) Nicolas Lebedel, 78350 Les-Loges-en-Josas. (4) Denis Crucifix, 5377 Sinsin (Belgique). (5 ex aequo) Bernard Blumstein, 93800 Epinay-sur-Seine. (5 ex aequo) Xavier Baldaci, 87700 Aixe-sur-Vienne

Du 6e au 10e prix : le 1er tome de *L'île des morts*
(7) Erwan Allery, 49250 Saint-Mathurin-sur-Loire. (8) David-Olivier Azulay, 13006 Marseille. (9) Samuel Jouve, 07600 Vals-les-Bains.
A partir d'ici, les gagnants n'ont que deux bonnes réponses, départagés par la question subsidiaire.
(10) Arnaud Mondamert, 28200 Chateaudun.

Du 11e au 20e prix : un album BD des éditions Vents d'Ouest
(11) Guillaume Rouze, 56000 Vannes. (12) Louis Gouin, 78740 Vaux-sur-Seine. (13) Sabine Vauxion, 44000 Nantes. (14) Fabrice Gouin, 91770 Saint-Vrain. (15) Philippe Armand, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. (16) Richard Dreesens, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. (17) Gilles Govin, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. (18) Elisa Ianni, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. (19) Gwénaël Gautier, 44000 Nantes. (20) Stéphan Birlouez, 75015 Paris.

Du 21e prix au 50e prix : un lot de figurines Joe Casus et Annabella Belli
(21) Stéphane Janin, 94470 Boissy-saint-Léger. (22) Christophe Maurice, 84000 Avignon. (23) Gweltaz Guyodo, 92150 Clamart. (24) Laure Granie, 75006 Paris. (25) Laurent Barraud, 75003 Paris. (26) David Goncalves, 37100 Tours. (27) Aurélie Simonot, 94130 Nogent-sur-Marne. (28) Yann Marchesse, 22970 Ploumagoar. (29) Marc Blanchard, 22700 Perros-Guirec. (30) Servan Chaillot, 35400 Saint-Malo. (31) Anthony Lementec, 56620 Cleguer. (32) Stéphane Perrot, 36000 Chateauroux. (33) Christophe Combescure, 66340 Osseja. (34) Joaquim Fontanet, 75006 Paris. (35) Christophe Swal, 69100 Villeurbanne. (36) Sébastien Fischer, 68620 Bitschwiller. (37) Anthony Janet, 06300 Nice. (38) Pierre Rebstock, 57330 Volmerange-les-Mines. (39) Stéphan Knopf, 68100 Mulhouse. (40) Fabien Ribot, 26290 Donzere. (41) Olivier Si-Tahar, 78990 Elancourt. (42) René Pinson, 78150 Le Chesnay. (43) Gilles Ferrie, 25200 Montbéliard.

Gagnants n'ayant donné qu'une seule bonne réponse :
(44) Lionel Beyet, 78180 Montigny-le-Bretonneux. (45) Christelle Swiathowski, 69330 Meyzieu. (46) Stéfan Descarpentries, 44880 Sautron. (47) Jérémie Dargelosse, 92600 Asnières. (48) Jean Scandariato, 34370 Maraussan. (49) Fabrice Descormiers, 35230 Bourgbarre. (50) Sébastien Triopon, 59170 Croix.

Réponses aux questions soulevées dans l'Epreuve du feu sur Shadowrun (p.28-30)

En direct de Tom Dowd

Croc et Didier Guiserix ayant intercepté Tom Dowd au détour d'un stand du Salon des jeux de réflexion, celui-ci a donné sans résister les éclaircissements sur les points litigieux :

Q : Les armures lourdes sont vendues avec leur casque, mais on peut aussi acheter un casque séparément. Or si l'on considère les valeurs de protection de l'armure, et qu'on en retire les valeurs inhérentes au casque, il semble que l'armure seule soit à peine plus protectrice qu'un simple gilet pare-balle, alors qu'elle est bien plus encombrante et coûteuse. Est-ce normal ?

R : La formulation est ambiguë : l'armure est vendue avec le casque, mais en fait le tableau indique les protections de l'armure sans le casque.
Il faut additionner les valeurs de l'armure et du casque pour obtenir les valeurs totales, soit 9 et 7.

Q : Le prix de certaines armes diffère entre les règles et la table des armes ?

R : Voici les bonnes valeurs :
Remington 950 : 1300 (prix de la table)
Defiance : 500 (prix des règles)
Arbalète : 300/ 500/ 750 (prix de la table)
Remington Room Sweeper : 300 (prix de la table)
Deluxe Gyro Mount : 6000
Arc : Force x 100 (prix de la table)
Shuriken : 20 (exclusivité Casus !)

Q : A propos d'arme, le minigun a été traduit par mini-pistolet, ce qui est un peu abusif car il s'agit d'une mitrailleuse à canon tournant pour laquelle il n'existe pas de terme français autre que… minigun. Il manque également les caractéristiques des armes montées sur véhicule.

R : Well. L'autocanon est un single shot, tir coup par coup, et sa portée est celle du canon d'assaut. Le lance-missile est équivalent au lance-missile à main, coup par coup et portée identique. Enfin, le canon à eau est aussi de type single shot, et sa portée est celle du shotgun.

Q : A propos des interfaces : le prix semble le même pour l'interface clavier et pour l'interface directe qui apporte un bonus. Quel est alors l'intérêt du clavier ?

R : Le bonus disparaît avec le clavier, mais l'utilisateur est alors protégé du Black Eye (CI noire). C'est la seule différence.



Q : Enfin, certains logiciels figurent dans la table, mais leur description manque dans les règles : armure, filtre et récupération.

R : Well well… Disons qu'ils sont actuellement en rupture de stock chez le fabriquant, OK ?



SAISON 92/93

LES 9 FINALISTES :

1er : JEAN-MICHEL BOLLIET (Villeurbanne)
2e : FRANCOIS LE GOURIEREC (Paris)
3e : FREDERIC SALVADOR (Lyon)
4e : ARNAUD BARATTE (Lyon)
5e : TONY MARTINS (Lyon)
6e : STEPHANE BALU (Gif-sur-Yvette)
7e ex-aequo : PIERRICK JAHIER (Orléans), GUILLAUME BERNARD (Lyon), GREGORY REIS (Orléans)

LES CHAMPIONS DE FRANCE :

FRANCOIS LE GOURIEREC & GREGORY REIS

EN DIRECT DE L'ARÈNE :

Rien n'a pu départager les deux finalistes qui, après une lutte acharnée, ont été déclarés Champions de France ex-aequo.

Le Trophée est donc remis en jeu pour la saison 93/94, les deux gagnants empochant chacun un bon d'achat de 2 250 F offert par JEUX DESCARTES.



François Le Gourierec en pleine action face à Grégory Reis, très concentré...



Sous l'oeil attentif des Rebels de Marseille...



L'heure de la victoire...

TOURNOIS OFFICIELS :

PARTHENAY : Festival International Ludique - 4/18 juillet 1993
16 juillet : Journée spéciale Blood Bowl organisée par la FFBB et le club orléanais AU DÉ STRIÉ.

17 juillet : Grandeur Nature Warhammer/Blood Bowl avec les REBELS DE MARSEILLE.
Contact : Dominik GUITTARD - Tél. 49 94 03 77 poste 468

TOULON : France Sud Open - 30 juillet /1er août 1993
Contact : B.I.J. - Tél. 94 06 07 80

Pour vous inscrire au Championnat 93/94, adressez votre règlement de 50 F ainsi que votre nom et adresse à :

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BLOOD BOWL
JEUX DESCARTES
1, RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15



Une livraison copieuse ce bimestre, qui compense un peu la « baisse de régime » du dernier numéro. Bonne continuation à tous !

Nouveaux

● **Brocéliande** n° 1, 51 p., 19 F, trimestriel. Un spécial JRTM avec scénario et aide de jeu. Contient également des scénarios Star Wars et Stormbringer. Brocéliande, 1 route de Kergoat, 29180 Quéménéven.

● **Cafard Naüm** n° 1, 33 p., 18 F, périodicité chaotique. Un scénario Cthulhu 90, une courte nouvelle et un article sur les grosbills qui m'a bien fait rire. ARPAC Section jeu de rôle CU du Triolet, avenue Fliche, 34000 Montpellier.

● **Darknin** n° 1, 15 p., 20 F, trimestriel. Dessins et BD, et un atome de jeu de rôle. Attendons le n° 2 pour juger... 11 rue Marcel Renault, 75017 Paris.

● **Death Star** n° 1, 30 p., 20 F (+ port), trimestriel. Spécial Star Wars, évidemment. Le sommaire est copieux, avec une critique de la seconde édition, des aides de jeu, des scénarios. Bref, un très bon début. Philippe Morineau, 30 avenue Bosquet, 75007 Paris.

● **Fumble** n° 1, 36 p., 5 F (+ 4 timbres), apériodique. Ne pas confondre avec le Fumble canadien. Celui qui nous occupe est breton. Intéressant, j'ai particulièrement apprécié la descente en flamme de Rolemaster et le test... 18 rue Victor Basch, 35700 Rennes.

● **Haut les bannières** n° 1, 22 p., prix et périodicité inconnus. Un zine de club, d'un intérêt limité si l'on n'en est pas membre. FSE lycée R. Poincaré, 1 place P. Lemagny, 55012 Bar-le-Duc.

● **Noyade Mécanique** n° 9, 23 p., 75 FB, mensuel. Un très bon zine « ouvert » où le jeu de rôle ne tient qu'une place limitée. Il y est en revanche question de SF, de fantastique, de musique... Un zine à suivre de près. Ministère Hermétique Sous Surveillance ASBL, 74/2 av. Ducpetiaux, 1060 Bruxelles, Belgique.

● **Skull, Skins and Bones** n° 1 et 2, 8 et 12 p., 3 F, « mensuel fluctuant ». Sans aucun doute le zine le plus laid du bimestre, ce qui n'enlève rien à la qualité de son contenu. Lui aussi ne consacre au jeu de rôle qu'une partie de ses pages. Jean-Luc Soubelet, 19 rue Paul Bert, 49100 Angers.

● **Vents des Rêves** n° 1, 30 p., 10 F (+5 F de port), trimestriel. Alléluia, Les Lansquenets a enfin un successeur ! On y retrouve toutes les rubriques de feu cet excellent zine, les nouvelles à suivre, les « chroniques des mondes », etc. Bonne continuation, et surtout, ne disparaissez plus ! Rêveries angevines, 35 rue de la Barre, 49000 Angers.

Anciens

● **Apsara** n° 2, 54 p., 23 F, trimestriel. Un dossier sur les grandeur-natures, une descente en flamme de l'IDRAC 2 et des scénarios (Hurlements, Stormbringer et AD&D), entre autres. C'est tout bon...

● **Atmosphères** n° 5, 50 p., 20 F, quadrimestriel. Un bon zine, malheureusement trop rare. Au sommaire : des scénarios (Pendragon, James Bond, Berlin XVIII) et des aides de jeu (trop nombreuses pour tout citer, mais j'ai particulièrement aimé celle sur les nuits à l'auberge ou « comment transformer un honnête repos en épreuve pour les nerfs »).

● **Le Bulletin des B'Rhumes** n° 3 et 4, 4 p. A3, 40 FB/7 FF, mensuel. Ils continuent à nous donner des nouvelles des mondes où nous rêvons, et recherchent des collaborateurs (avis aux amateurs !). Je sais que je l'ai déjà dit mais, décidément, j'aime ce zine ! Son adresse exacte est B'Rhumes de Cerveau ASBL, BP 70, 1210 Bruxelles 21, Belgique.

● **Ça sert d'os** n° 2, 37 p., 5 F, périodicité inconnue. Beaucoup de scénarios avec INS/MV, James Bond, Vampire, AD&D, Shadowrun... Sympa.

● **Claymore** n° 2, 30 p., 20 F, périodicité inconnue. Tiens, un zine de wargame, et plus précisément de wargame médiéval (Cry Havoc et toutes ces sortes de choses). Je n'y comprends rien, comme de juste, mais ça paraît intéressant.

● **La Gazette des sages** n° 7, 69 p., 12 F, bimestriel. Depuis le temps que je vous en dis du bien, vous devriez être convaincus... A signaler un gros pavé sur l'Elémentaliste pour AD&D2.

● **La Gazette du troll bossu** n° 18, 46 p. A5, gratuit, bimestriel. Où il est question des Divisions de l'Ombre et de Mega 3, entre autres. Léger...

● **Le grimoire** n° 4, 35 p., 30 F, trimestriel. 100 % Warhammer, avec aides de jeu et un scénario. L'idée de jouer un vampire ne me paraît guère judicieuse, mais bon...

● **Guère épais** n° 8, 17 p., 8 F, périodique capricieux. Scénarios INS/MV, Whog Shrog et Strombringer.

● **Fumble** n° 14 à 17, entre 12 et 18 p. chaque, mensuel, 0,75 $ canadien. Coucou, le Québec ! Comme toujours, nouvelles et récits en tous genres. C'est un bon zine...

● **Lune Rouge** n° 1, 35 p., 15 F, périodicité inconnue. Un gros scénario Vampire et une aide de jeu pour Warhammer. L'ensemble est sympa.

● **Les Manuscrits d'Edward Derby**, unique, 78 p., 25 F. Numéro hors série de Dragon 1 Microchips, c'est un recueil de nouvelles SF/Fantastique. Il y a du bon, il y a du moins bon, comme toujours avec ce genre de production.

● **MeluZine** n° 12, 44 p., 18 F, périodicité inconnue. Bigre, un scénario pour RuneQuest/Warhammer/AD&D/Chivalery & Sorcery !

● **Nouvelles des Hautes Terres** n° 4, 3 p., prix inconnu, périodicité incertaine. Fiche d'inscription à un grandeur-nature ou zine ?

● **L'Oracle** n° 8, 25 p., prix inconnu, apériodique. Scénario Hurlements, aide de jeu Warhammer et Star Wars.

● **Orichalque** n° 10, 20 p., 20 F, bimestriel. Comme toujours : gros scénario AD&D et « inspis ».

NE CONFONDEZ PAS : "FUMBLE" ET : "FUMBLE"



● **L'Organe du Gobelin** n° 3, 16 p., 10 F, périodicité inconnue. Ne sont-ils plus drôles, ou est-ce moi qui m'endurcit ? J'ai souri une ou deux fois en le lisant.

● **Palantir** n° 2, 128 p., 50 F, semestriel. C'est plus un gros et beau magazine qu'un fanzine. On y trouve, entre autres, un gros dossier sur Alternative 2.1 (le genre de chose que tous les zines devraient faire !), des scénarios JRTM, Rêve de Dragon, Vampire et Cyberpunk, et une flopée d'aides de jeu et d'infos. Vous pouvez l'acheter en toute confiance.

● **Pêcheur de Lune** n° 5, 16 p., 10 F, apériodique. Coucou, la Guilde des Veneurs ! Hurlements est décidément un jeu chanceux, servi (et bien servi !) par un petit noyau de fans, en plus des auteurs. Comme toujours, des aides de jeu de qualité.

● **Réalités** n° 4, 18 p., 4 FS/16 FF, bimestriel. Décidément, les GNistes (il faudra trouver un terme moins barbare, un jour…) sont très actifs. Evidemment, quand on habite pas outre-Jura, ça perd un peu en intérêt…

● **Run and Shot** n° 3, 20 p., 10 F, trimestriel. Du Blood Bowl, encore du Blood Bowl et toujours du Blood Bowl. C'est amusant à lire, même si l'on n'y joue pas. Tiens, au fait, il est envoyé aux membres de la fédération de Blood Bowl.

● **Sens Fiction** n° 7, 48 p., 25 F, périodicité inconnue. Encore un qui tend plus vers le magazine que vers le fanzine. Il y est beaucoup question de ciné (un dossier sur John Carpenter), de SF… et les joueurs y trouveront un scénario Bloodlust et un dossier Blood Bowl.

● **Slog** n° 3, 50 p., 25 FF/8 FS/190 FB, trimestriel. Scénarios Cthulhu, Berlin XVIII et Torg (+ une aide de jeu), des nouvelles… Et une nouvelle adresse : Stéphane Bertrand, Puits du Plan Ouest, 83440 Fayence.

● **Tinkle Bavard** n° 20, 34 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Bigre, en voilà un qui a la santé. Il attaque gaillardement sa troisième dizaine ! Des blasons aux Manga en passant par Bitume et Rêve de Dragon, il fait preuve d'un bel éclectisme. Et, comme toujours, c'est une des lectures les plus agréables du bimestre.

● **Triche-Lumière** n° 4, 1 p., une enveloppe timbrée, périodicité inconnue. Toujours court, toujours intéressant pour les fans des jeux de space opera.

● **Vol au-dessus d'un nid de dragons** n° 2, 5 p., prix et périodicité inconnus. Court et diffus. Il y est vaguement question de Manga et de la dernière BD de Bruno Bellamy…

Hors-jeu

● **Le crime est notre affaire** n° 20, 54 p., 30 F, périodicité inconnue. Tiens, un zine qui ne parle que de polars ! Nouvelles, infos, interviews, critiques… Encore un milieu qui bouge ! Association 3ARP, BP 8, 95550 Bessancourt. ■

Tristan Lhomme

Coup de projecteur sur…

● **Plan d'enfer** n° 8, 48 p., 20 F, bimestriel. Un des rares zines à être mixte (jeu de rôle/wargame), et aussi un des rares à être toujours fidèle au poste, tous les deux mois. Ça mérite bien un petit coup de chapeau en passant !

Dans ce numéro, quelques critiques (dont une copieuse et intéressante sur Nephilim), des aides de jeu Hawkmoon et Strombringer (+ un scénario pour ce dernier jeu) et quelques articles wargames. 103 avenue Gabriel Péri, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois.



Si vous voulez participer au 2e Trophée du Meilleur Fanzine, qui sera décerné au cours du 11e France Sud Open à Toulon, reportez-vous page 112, rubrique Initiatives.

FRANCE

Castres et région parisienne. L'association *la Confrérie des Deux Tours*, basée sur Grenoble et pratiquant le grandeur-nature, ouvre deux succursales régionales :
— à Castres (80100) : Les Deux Tours, Karl Ouchet, MJC Centre, 39 rue Emile Zola. Tél. : (16) 63.59.20.94 ;
— à Rosny-sous-Bois (93561 Cedex) : Les Deux Tours Paris, François Furlan chez France Mesure, 1 rue de Rome. Tél. : (1) 48.94.60.92.

Dunkerque. Tous les samedis, *Les Chevaliers Héraldiques* poursuivent leurs activités : jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de diplomatie, wargame et grandeur-natures. Mais les joueurs de wargame et de jeux de diplomatie seront désormais accueillis dans deux salles de l'Espace Méridien (Malo), et les rôlistes et amateurs de jeux de plateau dans trois salles de la Maison des Animations (Coudekerque).

Epinay-sur-Orge (Essonne). *La Secte des Trolls Ramoneurs aux Idées Puissantes* (*STRIP*, en toute simplicité) fonctionne selon un calendrier particulier. Aussi les rôlistes ont-ils intérêt à se renseigner avant de se déplacer, auprès de Swan Desportes au (1) 64.48.73.40 ; Fabien Gigante au (1) 64.48.26.19 ; ou Christian Cirri au (1) 69.09.90.34.

Livron-sur-Drôme. *La Compagnie des Loups* est une association qui organise des grandeur-natures, des murder-parties, des killers, du paintball, ainsi que du Blood Paint Bowl (création exclusive de l'association) qui est un mélange de paintball et de football américain. Toutes les manifestations se déroulent dans la région de Valence (Drôme-Vercors-Ardèche). Pour tous renseignements : La Compagnie des Loups, 9 clos Mistral, 26250 Livron-sur-Drôme. Tél : (16) 75.61.28.31 le week-end ou au (16) 75.43.49.02 la semaine.

Marseille. L'association *Don Quichotte* propose des grandeur-natures à thème médiéval-fantastique (joués en campagne) sur toute la France et pendant toute l'année. Pour de plus amples renseignements, contactez la délégation Provence : Philippe Fougeret au (16) 91.47.44.04 ; la délégation Rhône-Alpes : Franck Biggio au (16) 78.30.65.56 ; ou écrire à Don Quichotte, 9 rue de Tilsit, 13006 Marseille.

Morlaix. A l'occasion de son septième anniversaire, l'association morlaisienne de jeux de simulation et de réflexion (plus connue sous le nom de la *Guilde des Egorgeurs de Trolls*) a changé de locaux. Elle est désormais installée à la M.A.J., rue Eugène Pottier, 29600 Morlaix (dans le même bâtiment que le cinéma La Salamandre). Il est possible de contacter Jean-François Derrien en semaine, après 20 h au (16) 98.44.69.68.

Nîmes. Tout récent, né en janvier, le club de jeu d'Histoire *Stratego Nemausus* pratique le 15 mm et le 25 mm en antique, en napoléonien et en fantastique. Ses membres se réunissent tous les vendredis soir de 20 h30 à 1 h du matin. Les règles jouées sont WRG 7e édition, Charges, Les 3 Couleurs et Warhammer. *Stratego Nemausus* participe également au 13e championnat de Kriegspiel 1er Empire. Contact : Emmanuel Desanois, 2 rue des Halles, 30000 Nîmes. Tél : (16) 66.67.04.07.

St-Nazaire. L'association ludique des *Clairs obscurs* accueille chaque samedi dans ses nouveaux locaux, les rôlistes aguerris, ambitieux et novices. Pour plus d'informations, contacter Jérôme au (16) 40.70.56.63.

SUISSE

Delemont-Porrentruy. Le club *Jeu est un Autre* souhaite promouvoir les jeux de rôle, de plateau et les wargames. Il organise également des murder-parties et des grandeur-natures. Les jeux de rôle les plus pratiqués sont : Rêve de Dragon, Hurlements, La Méthode du Dr Chestel, Amber DRP, Maléfices et INS/MV. *Jeu est un Autre*, c/o David Grosjean, 32 rue des Moissons, CH-2800 Délémont. Tél : (19) 066/22.90.21.

Genève. L'association suisse *Alteratio Realitatis* est spécialisée dans la production d'aventures fantastiques : grandeur-natures, jeux de comité, animations de soirée, paintball et théâtre. Elle fait également partie de la F.I.L. (Fédération d'Information Ludique) et possède une succursale en France (Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon). Pour tous renseignements : Thomas Schmuziger, 12 ch. des Halliers, 1234 Genève CH ou CP 809, 1214 Genève. Tél : (19) 022/784.27.28 ou (19) 077.24.40.83.

INITIATIVES

Noisy-le-Grand. Pour tous renseignements concernant le jeu La Patrie en Danger-1793 présenté dans CB n° 74 (achat, contacts, échanges, suggestions, extensions) : association La Patrie en Danger, chez L. Ruelle, 13 place des Fédérés, 93160 Noisy-le-Grand.

Chambéry. Ellebore Rock Radio (101,3 FM) accueille sur ses ondes *Drôle de Game*, une émission consacrée aux jeux de simulation, le lundi de 20 h à 21 h. Cette émission s'articule autour de la présentation d'un jeu ou d'une nouveauté, agrémentée d'une sélection d'albums pouvant servir de musique d'ambiance. Des invités sont également conviés. Ellebore FM, BP 413, 73004 Chambéry Cedex. Tél : (16) 79.85.31.34 ou par fax : (16) 79.85.12.18.

Toulon. Comme l'an passé, le *2e Trophée du Meilleur Fanzine* sera décerné au cours du 11e France Sud Open. Tous les fanzines dont le premier numéro est paru entre le 1er juin 1992 et le 31 mai 1993 peuvent y participer. Pour cela, il leur suffit d'envoyer, avant le 1er juillet 1993, un exemplaire de chaque numéro qu'ils ont fait paraître à : Trophée du Meilleur Fanzine 1993, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon. Et pour plus de renseignements, écrire à cette adresse ou téléphoner au : (16) 94.91.10.34.

Paris. *JeunEspéranto* est une association qui cherche à promouvoir la langue internationale espéranto parmi les jeunes. Des rencontres ont lieu tous les quatrièmes samedis de chaque mois au siège de la Bastille à partir de 14 h, pour y jouer à Cthulhu Alvoko, Mega, Nigra Okulo ou Donjhonoj & Drakoj (prononcer oy). JeunEspéranto, Philippe Berizzi, 4 bis rue de la Ceriseraie, 75004 Paris.

BOUTIQUES

Juvisy-sur-Orge. *4e Dimension* a ouvert ses portes au 23 rue Victor Hugo, 91260 Juvisy-sur-Orge. Cette boutique de jeux de rôle propose également du matériel pour paintball, des armes pour grandeur-nature, des éléments de costumes médiévaux et des accessoires pour killer.

Bruxelles. Les boutiques intéressées par les armes en latex de la marque G&V, anciennement distribuées par CJR, peuvent s'adresser directement à G&V Armes latex (Olivier Bruneel), 144 av. J. & P. Carsoel, B-1180 Bruxelles (Belgique).

CASUS BELLI n° 75. Mai-juin 1993. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1993. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1993. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak. Rédacteur-en-chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Jim Nelson, Thierry Ségur. SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint : Jean-Charles Guerault. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque, Tél. : (1) 46.48.48.26. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D® est un jeu édité en français par TSR, Torg est un jeu West End Games édité en français par Descartes Éditeur, Stormbringer est un jeu Chaosium édité en français par Oriflam, Stella Inquisitorus est un jeu édité par Siroz Productions, Mega III est un jeu Casus Belli.

L'angoisse des profondeurs

Rogue revient et il est de méchante humeur ! Sa nouvelle version va surprendre plus d'un aventurier qui croyait tout savoir sur le Cloaque. Et si l'atmosphère confinée des souterrains de Laelith est mauvaise pour votre asthme, n'hésitez pas à vous risquer dans U-Boot, une excellente simulation de combats sous-marins dans laquelle torpilles et missiles volent bas.

Rogue II : le retour (ROG + Envoi)

Il aura fallu trois ans pour que cette nouvelle version promise depuis longtemps – soit enfin opérationnelle. Nous pensons que l'attente en valait la peine, mais c'est à vous de juger.

Quoi de neuf ? Plusieurs choses...

— **Une refonte complète du programme.** Au fil des ans, Rogue a subi un grand nombre de petites modifications qui ont progressivement nui à sa fiabilité. Le logiciel a donc été réécrit entièrement afin de pallier les divers désagréments qui pouvaient survenir certaines nuits de pleine lune (ex : changements inopinés de quartier, déconnexions sauvages, etc.), sans que personne sache vraiment pourquoi.

— **De nouveaux monstres.** Près de la moitié des créatures que l'on peut rencontrer dans le Cloaque ont été « révisées ». Nous avons également tenu à vous offrir quelques bestioles sympathiques et originales. Si certaines – comme les Etripeurs (E) ou les Wulfurs (w) – ne sont pas bien méchantes, d'autres sont franchement redoutables. Ainsi l'Urtrak (u), un « adorable » petit insecte doté de dix-huit pattes crochues qui adore planter ses mandibules dans le crâne de ses victimes ; vous l'écraserez assez facilement... s'il ne vous tue pas d'abord ! Quant au Golem, il est tellement résistant que vous avez tout intérêt à prendre vos jambes à votre cou s'il croise votre chemin... en priant pour ne pas rencontrer un cul-de-sac ! Enfin, pour les plus courageux d'entre-vous, signalons que les niveaux inférieurs sont hantés par une collection de démons (O) tout à fait effroyables.

— **De nouvelles amulettes.** L'amulette de Gaelnor n'est plus le seul bijou que vous pouvez accrocher à votre cou musculeux de combattant hors pair. Certaines amulettes peuvent en outre être « invoquées » afin de produire des effets particuliers. Parmi les plus amusantes, citons : l'amulette de Midas qui fera rapidement votre fortune si vous la gardez en permanence sur vous ; l'amulette dite « du voleur » qui vous permettra de dérober une partie de l'or des joueurs que vous côtoierez ; l'amulette du vampire qui vous offrira la possibilité de planter vos jolies quenottes dans le cou de vos camarades, etc.

Ne comptez pas sur nous pour vous révéler toutes les gâteries qui vous attendent, ce serait gâcher votre plaisir ; d'autant que le trépas est toujours plus agréable quand il survient de façon inattendue ! Bien évidemment, nous allons nous faire un plaisir d'organiser quelques concours dans les mois à venir.

U-Boot : aventures sous les mers (UB + Envoi)

L'histoire est simple : dans un futur pas si lointain, la Terre est entièrement recouverte d'océans. Seules quelques villes-îles subsistent en surface. En bon pirate entièrement dépourvu de scrupules que vous êtes, vous écumez à bord d'un sous-marin ce qui reste de notre globe, en essayant de couler tout ce qui passe à votre portée – pétroliers, cargos ou autres sous-marins contrôlés par des joueurs. Votre but est de vous enrichir... et de survivre ! Jeu de réseau ayant fait l'objet de nombreux tests, U-Boot réussit la prouesse d'être d'un niveau de complexité tout à fait abordable. En effet, les instructions utilisables par les joueurs, quoique relativement nombreuses, sont très simples à employer et faciles à mémoriser. Même un néophyte peut jouer au bout de quelques minutes. Evidemment, il ne sera pas tout de suite capable de se mesurer aux pirates plus expérimentés que lui, mais s'il sait faire preuve d'un minimum de prudence, tous les espoirs lui sont permis.

Quelques conseils :

● **Déplacements.** Rester en plongée vous procure une sécurité relative, mais limite votre vitesse maximum à 30 noeuds (elle peut monter jusqu'à 40 noeuds en surface). Sachez toutefois qu'en restant « immobile » (vitesse 0), vous échappez aux détections sonars de vos concurrents.

● **Combats.** Vous disposez de quatre types d'armes : torpilles, missiles, mines et obus. Employez-les à bon escient car vos munitions ne sont pas illimitées. Chaque « proie » détruite vous permet de récupérer des richesses.

● **Visée.** Couler un adversaire est très facile, surtout s'il ne réplique pas ! Il suffit d'aligner la « mire » qui apparaît sur votre écran (vue du kiosque ou du périscope) avec l'objectif visé, puis de tirer. Vous aurez généralement besoin de réussir plusieurs coups au but pour envoyer par le fond un adversaire coriace (les « points de vie » sont appelés « résistances »).

● **Repérage.** Avant de faire un sort à l'ennemi, encore faut-il que vous le trouviez. Pour cela, vous disposez d'un radar (efficace en surface), d'un sonar (efficace en plongée pour repérer les « objets » en mouvement) et d'un nasar (puissant détecteur à longue portée). Si vous voulez faire de vieux os, mieux vaut toujours savoir ce qui rôde dans vos parages.

● **Communication.** N'hésitez pas à vous faire des alliés ou à provoquer vos ennemis intimes en utilisant votre radio ou votre fax. Pensez également à employer une « fréquence réservée » pour éviter les indiscrétions. ■

U-Boot Les ordres du capitaine

Voici un résumé des principales instructions utilisables dans U-Boot. En cours de partie, vous pouvez les consulter à tout moment en tapant sur la touche <Guide>.

Déplacements

n + Envoi (« n » étant égal à 0, 1, 2, 3 ou 4) : sélection de la vitesse (ex : 1 + Envoi = 10 noeuds).

T + Envoi : virage de 45° sur tribord.

Tn + Envoi (« n » étant égal à 45, 90, 135 ou 180) : changement de cap de « n » degrés sur tribord.

B + Envoi : virage de 45° sur bâbord.

Bn + Envoi : voir Tn + Envoi.

S + Envoi : remonter vers la surface.

P + Envoi : plonger de 25 mètres.

Pn + Envoi (« n » étant un nombre quelconque) : plonger à la profondeur « n ».

Communications

Envoi : émission radio (tout le monde peut la recevoir).

fax + Envoi : expédier un fax à un joueur précis (même s'il est absent).

fax + Suite : lire les fax reçus.

F + Envoi : création d'une fréquence réservée pour communiquer secrètement avec un autre joueur présent.

TEL + Envoi : envoyer un télex au gestionnaire.

Combats

* + Envoi : retour d'urgence au jeu.

VB + Envoi : visée bâbord (permet d'ajuster une cible).

VT + Envoi : visée tribord (idem).

AV + Envoi : alignement de la visée sur le cap suivi.

AS + Envoi : alignement du cap dans la direction visée.

F + Envoi : tir de torpille.

C + Envoi : tir de canon.

M + Envoi : tir de missile.

L + Envoi : largage d'une mine.

BM + Envoi : branchement du bouclier magnétique (vous rend invulnérable pendant 15 secondes).

Divers

K + Envoi : consultation de la carte marine.

+ Envoi : mise en route du nasar.

? + Envoi : inventaire.

R + Envoi : ravitaillement (si possible).

ZAARDEN *Epopée téléphonique*

En appelant le 36 70 07 70, vous allez découvrir Zaarden, la première grande aventure médiévale-fantastique jouable par téléphone.

Des acteurs et des bruiteurs ont travaillé pendant des mois afin de vous permettre de vivre une épopée interactive unique en son genre. Vous entendez le vent, les hurlements des loups, les cris de douleur de vos adversaires, etc. L'effet est saisissant !

Les règles, quant à elles, sont très simples : chaque fois qu'un choix vous est proposé, vous devez taper sur une touche du clavier numérique de votre téléphone (pour gagner du temps, vous pouvez exprimer vos intentions avant même que le narrateur ait fini de parler).

Pour commencer, on vous demande de créer un personnage en répartissant 18 points entre trois caractéristiques : Force, Agilité et Camouflage. Une fois fait, vous pouvez vous lancer à l'aventure avec 12 malheureux points de vie et une « fortune » qui s'élève à 10 pièces d'or.

Zaarden est une aventure de longue haleine et il vous faudra plusieurs « sessions » pour en arriver à bout. Heureusement, un système a été prévu afin de vous permettre de conserver toujours le même personnage.

Attention : les communications téléphoniques coûtent cher, alors ne faites pas de folies. Une fois plongés dans le jeu, vous aurez du mal à en ressortir. Vous êtes prévenus !



PARTENAIRES

— Cherche **MJ ou PJ sur Mirande : AdC, Rolemaster**. Demander Mathias au (16) 62.66.67.46 (**32300 Saint-Martin**).

— Cherche **part. pour partie Diplomacy en correspondance**. Hervé Vanhoutte - 6 chemin d'Arbois - **54000 Nancy**. Tél : (16) 83.98.74.29.

— Cherche **joueur/MJ de 15-20 ans et + pour soirée, week-end sur Chelles et environs**. Antoine au (1) 64.21.18.67.

— **Aventurier sans quête cherche club ou MJ et compagnons à Lausanne (Suisse)**. Tél : (19) 021/311.72.14 dès 20 h Benoît.

— Recherche **partenaire sérieux et motivés pour m'initier aux jeux d'histoire avec figurines, Antiquité ou M.A**. Philippe au (1) 45.74.67.83.

— Recherche **joueurs(euses) pour AD&D, Star Wars sur Béziers**. Contacter Richard Hayes - La Ronceraie, bât. E, rue Rivetti - **34500 Béziers**. Tél : (16) 67.35.14.24.

— Cherche **Carole sur Paris/92**. Perdu n° de tél. Appeler au (1) 47.50.30.48 Alexis.

— Cherche **partenaires wargame JdR (RQ, JRTM, Pendragon) sur 57370 Phalsbourg et environs**). Jérôme au (16) 87.24.38.23 sam. après 15 h.

— Cherche **joueurs de « Othello »/« Reversi » pr parties/plateau ou par mailing**. Van Den Hende Alain - Quartier Jacquemont - **38160 St-Antoine.**

— Org. **wargame futuriste par correspondance** (100 F à gagner). Env. 4,20 F en timbres pour une doc. à Orion GBI - BP 262 - **59306 Valenciennes Cx.**

— MJ cherche **sur Reims PJ et MJ ainsi que wargameurs sérieux pour tous jeux**. Edouard au (16) 26.84.14.33.

— Recherche **joueurs tous âges pour JdR dans région Ferté Macé**. Tél : (16) 26.84.14.33.

— Cherche **MJ/PJ jouant à RM pour échange aide, conseil, scénars**. Stéphane (19) 32.85/82.60.66 (**5300 Seilles/Belgique**).

DIVERS

— Recherche **paint-ball occasions à prix raisonnable** (PGP : 500-600 F). Nicolas Martignole - 21 av Jean Jaurès - **91690 Saclas.**

— Cherche **dessinateurs pour zine de SF**... Ecrire à Darknin - 11 rue Marcel Renault - **75017 Paris.**

— **L'Antre du Dragon, seul fanzine 100 % Légendes** : nouvelles civilisations, règles, scénarios dans une publication de qualité. Tél : (1) 43.79.84.02.

— **Le catalogue des Archanges Boréens s'agrandit**. Gest Julien - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy-en-Gohelle**.

— **Auteur, écrivain, journaliste. Je mets mon talent à votre disposition**. Philippe Reinhart - 4 rue des Poilus - **13600 La Ciotat**.

— **Nouveau fanzine JdR et libre expression cherche dessinateurs et rédacteurs motivés et bénévoles**. Contactez Jérôme au (16) 77.73.27.61.

— **Le Tinkle Bavard cherche des dessinateurs** (tous genres). Contactez Matthias Wiesmann - 8C ch. des Tattes - **1222 Vesenaz/Suisse**. Tél : (19) 41/22.752.32.87.

CLUBS

— **Sortilèges vient d'apparaître à Montreuil (93).** Info 3615 Casus BAL Sortilèges ou Jérôme au (1) 42.87.43.12 Rejoignez-nous !

— Recherche **wargameur et rôlistes en vue de fonder un club en Dordogne**. tél : (16) 53.58.44.11 demander Jean Delprat.

— **Aventuriers (ères) intrépides. Inscrivez-vous au club de JdR de Villepreux (Yvelines)**. Demander Régis au (1) 34.62.47.47.

— **Les Chevaliers du Vent, club de Jeux de Simulation vous attendent** 1 samedi sur 2 de 14 h à 23 h et +. Centre culturel **à Mantes (78)**. Tél : (1) 30.33.03.57.

ÉCHANGES

— Ech. **AD&D^2 vo neuf (PH + DMG) ctre Mythus, Mythus Magic ou Epic of Aerth** ou vds 200 F. Appelez Yohann au (1) 45.85.08.36 merci !

— Ech. **WJDRF TBE + sc. JB007 contre sup. RdD, JRTM. Cherche passionné Cap. Vaudou !** Molle Grégory - 2 rue de l'Etang - **42610 Saint-Romain.**

— Ech. ou vds **Stella Inquisitorus ctre sup. Warhammer**. Gilles au (1) 30.56.15.98 avant 21 h.

— Echange **JdR JdP contre figurines médiévales fantastiques ou dioramas peints de préférence**. Eric au (16) 25.90.18.20 après 18 h.

— Ech. **nbreux JdR + supp. (Athanor, Table Ronde...)**. Contacter Denis au (16) 35.36.43.71 (**76380 Canteleau**).

— Ech. ou vds **Apache Leader TBE, prix : 200 F, ctre Formule Dé ou Pack Ravenloft + supp.** Alexandre au (1) 47.97.54.42 sur **Paris**.

— Ech. **tout sur Rêve de Dragon : scénarios, aides de jeu, zines, etc.** Etudie toutes propositions. Téléphonez au (1) 60.89.04.26 après 19 h.

— Vds ou échange **RuneQuest et écran 200 F, Mega III 30 F et Torg 200 F contre supp. JRTM en français**. Demander Manu au (16) 20.37.83.21 après 17 h.

— Ech/Vds **Battletech, Technoguerriers, DDO, Mort sur le Reik, carte de la Destinée, WJRF, Hawkmoon, James Bond**. Sébastien au (16) 90.61.90.99.

ACHAT

— Achète **calendrier Tolkien 1990 et plus anciens + anciennes boîtes Lord of the Ring Grenadier**. Tél : (16) 81.56.50.88.

— Recherche **anciens Hobgoblins Nick Lund de Citadel et figurines AD&D de Citadel également**. Tél : (16) 81.56.50.88.

— Achète **anciens modules AD&D/D&D**. Jean-Claude Calonne - 16 bd Léo Lagrange - **59860 Bruay/Escaut**. Tél : (16) 20.51.04.76 la semaine après 19 h.

— Achète **JdR Plateau Wargame et extensions**. Contacter J. Bianquis - 48 rue Guerrier - **76200 Dieppe**. Tél : (16) 35.06.23.39 (le soir).

— Achète **romans Lance Dragons et vds scn. SW, JRTM, D&D, AD&D2 et wargames**. Yvan Jourdain - E-R. 11 - **2034 Pesseux/Suisse**. Tél : (19) 41.38.31.76.17.

— Achète **pour AD&D^1 : DMG, Arcana, Fiend Folio, Deities and Demi-Gods. Vds Shadowrun + supp.** (170 F). Pierre au (1) 45.34.71.62 (**92310 Sèvres**).

— Rch. **figs Grenadier-série Lord of the Rings 7505 Sauron's Dark ones, 7505 Isengard & M16 Mithril** 1000 F. Demandez Eric au (1) 40.92.01.71 (le soir).

— Achète **pour JRTM les modules Angmar (en vf) et l'Antre de Shelob (en vf)**. Demander Bernard au (1) 30.60.97.59 après 20 h.

— Achète **suppléments JRTM**. Envoyez liste et prix à Stéphane Guesneux - Litrier - **22410 Plourhan.**

— Achète **romans Lance Dragons et livres de fantasy**. Envoyez vos offres avec prix à Bertrand Sarrasin - La Renarde - **1649 Pont-La-Ville/Suisse.**

— Achète **revues et fanzines de JdR**. Envoyez vos listes détaillées à G. Cordier - Route de Beauge, Le Vieil Hêtre - **72000 Le Mans.**

— Achète **Dragon Magazine n° 0**, bon prix. Philippe au (16) 83.40.20.61 (**54000 Nancy**).

— Achète **le costume l'armure, les armes au temps de la chevalerie T2 La Renaissance**. Meurier Patrick au (16) 85.41.27.21.

— Ch. **joueur de wargame sur Issy-les-Moulineaux**. Tél : (1) 46.44.83.26 demander Christophe.

— Achète **Blood Bowl** 100 F. Demander Bertrand au (16) 70.29.82.13 heures des repas (**03100 Montluçon**).

— Cherche désespérément **Miroir Terres Médianes 5, 6, 7, 8 et 9**. Tél. au (1) 46.33.49.76 et demander Jean-François. merci d'avance !

— Achète **Player Guide Vampire et Shadowtech et Grimoire 2 pour Shadowrun**. 3615 Casus BAL Nova ou Jean-Marie au (16) 99.76.12.94 (WE).

— Ch. **Bundeswehr module 3 série Assault de GDW**. Demander Philippe au (1) 46.55.76.42 après 20 h30.

— Achète bon prix **le tout premier géant Citadel et le Gargantuan Fire Giant Lord**. Mr Khames au (16) 67.59.16.59.

— Ach. **vieilles fig. Citadel sur socle plomb et plastique**. Tél : (16) 67.59.16.59. Mr Khames T. - 20 rue des Jardins - **34830 Clapiers.**

— Achète **AD&D^2 maître, joueur et écran, ensemble ou séparément**. Demander Fabien au (16) 94.75.07.33 (**83130 la Garde**).

— Ach. **état excel. uniq. : Compagnie des Glaces n° 45+47+51+60 + Histoire des dragons : vol. 2&3 + AD&D^1 Dungeoneer surv. GD + F. Folio.** Pascal au (16) 35.89.28.70.

— Achète bon prix **fig. Citadel de la série Clansman de préf. non peintes**. Demander Ehouarn au (1) 47.12.73.41 hdb ou (1) 46.45.41.37 après 20 h.

— Cherche **jeux de plateau Wohrom International Team**. Tél : (16) 90.96.06.64. Aberlenc Jacques - 31 avenue de la Libération - **13200 Arles.**

— Achète **Boxed sets Citadel, RuneQuest Broo (10 fig.) 200 F + Attack of the Broo** 100 F ou échange. Christophe au (1) 47.51.51.10.

— Ch. **Hunt for Red October**. Olivier Lemenand - La Perrelle - **50690 Couville.**

VENTE

— Vds **D&D anc. éd. Base + Comp. + exp., Cthulhu Base + Gaslight + Rêves, Œil Noir Init. + accessoires + extens.** bon prix. Emmanuel au (1) 34.86.35.90 19 h.

— Vds **Space Hulk + Deathwing + Terminator Squad 600 F à discuter. Vds Space Fleet + règles avancées** 150 F. Thomas au (1) 39.59.03.92 (**95600 Eaubonne**).

— Vds **sc. Storm. 70 F + Paranoia 2nd 100 F + Whog Shrog 100 F + Car Wars 130 F + Domain 150 F + Tatou 2, 3, 8, 9 et 10**. Eric au (16) 89.64.41.84 après 19 h.

— Vds **Ile Brisée, Vol. d'Ames, Loup Blanc, Pirate des Mondes, Octo. Chaos, Creat. Dreams Land (vo)** : neufs et bons prix. Laurent au (16) 85.55.99.13.

— Vds **JB007 + 3 supp. 250 F + Technoguerriers 80 F**, ts TBE joindre Alexandre au (1) 47.33.92.65 (**92600**) urgent !

— Vds **Cyberpunk (vf)** 150 F. Marc au (1) 47.78.71.97.

— Vds **tout sur RQ même supp. en anglais** tout TBE à 50 % ! Tél : (1) 39.78.29.32 après 17 h demandez Thomas.

— Vds **Warhammer JdR vf + nombreux suppléments, Tatou 5 à 11, figurines et peinture**, bon état et pas cher ! Contacter Franck le soir au (1) 47.80.99.76.

— Vds **Mega III 30 F, Horreur à Arkham 80 F** TBE. Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne**. Tél : (1) 39.59.83.57 le soir.

— Vds /éch. **RQ + ext. + E&D + JRTM + ext. ctre ext. RdD ou ext. Animonde + ch. doc Petit Peuple**. Benjamin au (16) 55.80.78.13 (23270).

— Vds **Paranoia + scénarios ou Légendes** : prix à débattre. Tél : (1) 69.01.90.89 demander Fabrice.

— Vds **Gettysburg, 3e Flotte, Peloponesian War 200 F, Korean War 150 F, JdR : Civilisation complète et inédite pour Légendes 100 F.** Tél : (1) 43.40.64.71.

— Vds **JdR Vampire + écran 150 F Heavy Metal + ext. Cthulhu + nbx supp.** prix très sympa. Demandez Arnaud au (1) 39.13.81.81 (**78500 Sartrouville**).

— Vds **12 JdR + supp. dont Bloodlust, RQ, JB007, D&D, Vampire vo, DC Heroes 2 vo, Shadowrun vo, Cyberspace vo**. Philippe au (16) 83.40.20.61 (**54000 Nancy**).

— Vds **J&S 15 à 60 ancienne formule, 1 à 8 nouvelle formule, DR 15 à 23, HSDR 2 et 3, Tatou 1, 8, 9, 10, Quest 4, 5, 7**. Tél : (16) 83.40.20.61 Philippe.

— Vds **AD&D^2 anglais : PHB, DMG ; MC 1, 2, 3, 8 ; Forg. Realms : campaign set, Undermountain ; campaign sourcebook -50 %**, TBE. Nicolas au (16) 31.63.07.48.

— Vds **JB007 + Dr No + Service Q** valeur 300 F vendu 200 F, état neuf. Appeler Thomas au (16) 67.74.69.59.

— Vds **AD&D^2 : Psionique + scénars + Nephilim + écran + Rolemaster + JRTM + WH + Storm. le tout vf**. Alex au (1) 42.25.46.27 après 19 h30 (Paris).

— Vds **Paintball PGP** 600 F. Tél : (16) 78.33.18.02 (**69130 Ecully**).

— Vds **pour Cyberpunk, D&D, Empire Galactique, Maléfices, Bitume MK5, Star Wars**. Glaser Christophe - 17 rue des Roses - **67500 Niederschaefolsheim.**

— Vds **Bloodlust + supp. 1 et 3 neufs 400 F, Warhammer + les 4 premiers supp. 650 F, Rolemaster vf 220 F, Bushido vf 150 F.** Tél. à Samuel au (16) 83.54.36.05.

— Vds **Suprématie et 6th Fleet états excellents 190 F et Solo de fortune neuf 95 F.** Walter au (16) 97.83.54.98 après 18 h (**56100 Lorient**).

— Vds **AD&D Monstrous Compendium 1 et 2 : 250 F.** Tél : (1) 69.28.79.89 demander Luc.

— Vds **JRTM + Moria (neuf) + Middenheim (WH) TBE + Realms of Chaos 1 (WHB) + Blood Bowl (A. ed) + Arms and Equ. G (AD&D)**. Nicolas au (16) 85.72.11.06.

— Vds **Adeptus Titanicus + Barbarossa + Gurps Swashbuckler** tous état neuf. Demander Romain au (1) 42.29.52.04 offre unique.

— Vds **Maléfices + supp. n° 1 et 2 bon état - 35 %** 200 F. Hamming Youko - Roche St Secret - **26770 Taulignan**. Tél : (16) 75.53.55.48 uniquement le week end.

— Vends **Casus Belli n° 1 à 4, Jeux & Stratégie n° 1 à 60**. Téléphoner à Didier au (1) 30.61.06.02.

— Vds **supp. WFRP + écran, Battletech, Ave Tenebrae, Illuminati & ach. Amber, sc. Maléfices, supp. JRTM, Dragon n° 0**. Nidelet Boris au (16) 35.41.29.44.

— Vds **Battletech 80 F + Space Marines 1éd 150 F + Guet-Apens 120 F + Hurlements + Hurlelune 3 et 4 150 F.** Demandez David au (16) 27.44.52.13 (**59124**).

— Vds **tout Stormbringer, Hawkmoon, AD&D^1 (PH, DMG, MM1 et 2 LL, FF, Greyhawk), revues** prix sacrifiés. Christophe au (16) 20.79.51.56 (**59**).

— Vends **nbreux wargames et jeux en revues**. Demander liste à D. Le Bris - 11 rue Charles Gounod - **29000 Quimper**. Tél : (16) 98.95.60.09.

— Vds **JB007 + MQ + Pour votre info + Octo + équip. + nbx suppl. 350 F pc. Dragon Noir 1 150 F, Full Metal Pl. 200 F.** Raphaël au (16) 49.46.13.00.

— Vds **JdR tous genres (CW, RQ, AD&D1...)** BE, prix intéressants. Florent au (16) 67.54.43.94.

— Vds **Rolemaster + Minas Tirth 250 F ou Rol 190 F etc**. Sébastien Rabusseau - 5 allée des Alouettes - **33160 St Aubin de Médoc**.

— Vds **Circus Imperium 100 F, RAF 100 F, Guerre de 30 ans 100 F, Space Marine + ext. 200 F**, Le tout 350 F + port. Tél : (16) 46.07.38.16 Guillaume (**17700**).

— Vds **anciens Casus Belli 20 F l'un + vds Firefight 70 F jamais servi + Gurps vers. française 185 F** neuf. Tél : (16) 76.65.73.54.

— Vds **Shadowrun + écran 180 F** (frais de port compris) + **Multimondes**. Franck au (16) 56.07.01.60 après 18 h.

— Vds ou éch. **JdR et JdP TBE et BE**. Liste contre timbre à Bertrand Laroche - 105 rue de Flore - **72000 Le Mans** ou (16) 43.81.22.56 prix à débattre.

— Vds **Torg : bte base + écran + guide Cyberpapauté tous TBE 300 F ou bte base + écran 200 F, Cyberpap. 150 F.** Luc au (16) 83.28.03.49 (**54000 Nancy**).

— Vds **ext. n° 1 Maléfices sous plastique 150 F + Bloodlust 150 F + Heavy Metal 150 F.** Contactez Ivan au (16) 37.82.92.18 après 18 h (**28500**).

— Vds **Air Force + Ave Tenebræ + War & Peace + Hitler's War** 100 F pièce. Christophe au (16) 22.91.19.96 (**80000**).

— Vds **Battletech 100 F, INS/MV + Scriptarium Veritas BE 250 F, Cyberpunk 150 F.** Demander Vincent au (1) 34.19.29.50 (répondeur).

— Vds **nombreuses figurines Star Wars**. Ecrire à Orlando - 11 rue Marcel Renault - **75017 Paris.**

— Vds **Vampire + écran Hurlements + 5 supp. Guet-Apens 2e DB de Paris**. Tél : (16) 50.70.38.46 Chritophe de 18 h30 à 20 h30.

— Vds **RuneQuest & Bloodlust** pour 200 F chacun TBE. Grégory au (1) 47.94.31.67 ou Yann au (1) 47.92.37.77 merci !

— Vds **RQ + écran 200 F et Blood Bowl première édit.** 100 F. Tél : (16) 61.86.83.94 demander Fred - 3 av de la Commanderie - **31490 Leguevin.**

— Vds état neuf **RuneQuest, An Mil, RdD, Diplo, Supergang, Tank Leader, Bonaparte, Friedland, Wagram**. Vincent au (16) 78.97.45.23 (**69140 Rillieux**).

— Vds **Shadowrun + Samouraï 190 F, AD&D1 120 F.** Contacter Ollivier au (1) 64.02.39.62 (**77600 Conches**).

— Vds **MV/INS + écran + Int. Div. (200 F) vds ou éch. Space Marine ctre Warhammer Battle**. Manu au (1) 47.83.25.70 après 20 h (**75015 Paris**).

— Vds de 50 à 150 F **nbx jeux : Rencontre Cosmique, Chill, Ave Cesar**, etc) liste contre 1 timbre. Melle Chiorino - 10 rue du Drac - **38000 Grenoble.**

— Vds **Seigneur de guerre TBE 200 F.** Tél : (16) 78.04.10.95 Nicolas après 18 h30 (**69330 Meyrieu**).

— Vds **Dragon Noir + Horreur Arkham** TBE. Deamnder Gautier au (16) 87.51.72.55.

— Vends **Junta** 150 F (port compris). Téléphonez au (16) 47.64.53.51 demander Eric.

— Vds **Appel de Cthulhu + A la recherche de Kadath** 250 F avec frais d'envoi. Tél : (16) 27.81.31.07 après 18 h30 (**59 Cambrai**).

— Vds **fig. pour Blood Bowl (équipe elfes noirs)** 150 F. Grégory au (16) 77.92.61.99.

— Vds **Mort sur le Reik** TBE. Demander Michaël après 20 h. Tél : (16) 28.21.65.19.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°75 - Parution n° 76 juillet. Date limite 15 juin.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers